AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 36

INCLUYE 3 CD-ROM

795 PTAS

MICROmanía

NÚMERO EXTRA

Sólo para adictos

HOBBY PRESS



MEGA JUEGO

Tomb Raider II

Acción con nombre de mujer

PATAS ARRIBA

Constructor

Construye y triunfa

INFORME *Especial*

Shiny Entertainment

Juegos con personalidad

F22 ADF

DID despega hacia lo más alto

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 36 - Enero 1998



12 WORK IN PROGRESS
OUTCAST

Comenzamos una serie de artículos sobre el desarrollo de uno de los títulos llamados a convertirse en número uno en el presente año. «Outcast» es uno de los proyectos más atractivos de Ocean/Infogrames para la presente temporada, dotado de una calidad técnica sobresaliente. Este mes, afrontamos el tema del diseño, para abrir boca.

40 INFORME ESPECIAL
SHINY ENTERTAINMENT

Una de las compañías más jóvenes, y revolucionarias del sector, se prepara para asaltar el 98 con toda la fuerza imaginable. Su armamento: juegos de calidad insuperable. Nos fuimos a Laguna Beach, hablamos con la gente de Shiny, y os ofrecemos un avance de lo que nos están preparando para los próximos meses.
Acción y 3D en todo su esplendor, con tres títulos cuyos nombres habrá que ir vigilando desde este preciso instante: «Messiah», «Wild 9» y «RC Copter». Juegos para todos los gustos, y para todos los formatos.





54 MEGAJUEGO
TOMB RAIDER II

Lara ha vuelto. El afortunado regreso de la arqueóloga más atractiva del universo virtual, supone el reencuentro de Core con el título y la protagonista que más beneficios les reportó en los últimos años. Interesantes novedades se encierran en «Tomb Raider II», que le han llevado a hacerse con el codiciado puesto de Megajuego, en el presente mes.
La nueva Lara está dispuesta a hacerse notar estas navidades, con varios ases guardados en la manga: nuevo vestuario, animaciones, movimientos, vehículos que pilotar, mejoras técnicas y de jugabilidad por doquier. En definitiva, un título que llega con aires de triunfador.

Feliz Navidad. Próspero Año Nuevo. Felicidades mil... Es inevitable que comencemos así el primer editorial del recién estrenado 1.998 –¿de qué manera, si no?–. Llega el momento de las buenas intenciones, de ilusiones renovadas y promesas llenas de esperanza, para los próximos doce meses. Sin embargo, ni siquiera en estas fechas nos tomamos un descanso, buscando siempre ofrecer lo mejor –cuando menos, intentarlo– del mundo del videojuego, a todos nuestros lectores. Y así nos hemos planteado el número que ahora tenéis entre las manos. Número extra, como ya habréis podido comprobar, en el que también hemos intentado aportar un granito de esa ilusión navideña que a todo el mundo embarga. Para ello, hemos buscado uno de los juegos más impresionantes que se hayan estrenado recientemente, para situarlo en el lugar de honor de nuestra portada.
«F 22 ADF» es el esperadísimo título de DID, con el que los chicos de la compañía británica llevan la simulación a cotas de ensueño. Pero no es lo único, claro está, que puede justificar un número como éste. Había que buscar algo diferente. Tanto, como el especial dedicado a Westwood Studios, para cuya realización nos fuimos hasta la Meca del Juego –del videojuego, y de otros–, Las Vegas, entrevistando a algunos de los máximos responsables de la compañía, y ofreciendo un exhaustivo análisis de sus más recientes novedades.
Pero, así y todo, no estábamos satisfechos del todo. ¿Cómo mejorar más la oferta de este mes? Otra "excursión" al otro lado del Atlántico, para descubrir todo lo que Shiny Entertainment tiene en preparación. Y más, más cosas, todavía. Una guía de ayuda para «Constructor», un Megajuego de los que hacen época, con «Tomb Raider II» y Lara Croft en el papel estelar, noticias, exclusivos avances –«Outcast»– sobre grandes novedades del 98, críticas, previews, trucos, estrategia, aventura, rol... Realmente, estáis ante un número que se podría presumir como un buen augurio para el nuevo año, en el que parece que los grandes títulos se van a convertir en la norma, en lugar de la excepción. Un año que esperemos disfrutéis leyendo vuestra revista favorita, y nosotros haciéndola. Así que, no esperéis más. Comenzad ya con este número y, como siempre, hasta el mes que viene.

r i o 36

795 ptas. (IVA incluido)



132 ESCUELA DE PILOTOS
F 22 A.D.F.

Los aficionados a la simulación están de enhorabuena. Pocos juegos han sido tan esperados esta temporada como el «F 22 ADF» de DID.
Y, como se suele decir, la espera ha merecido la pena. Superando lo insuperable, DID roza el techo de la perfección con un programa que mejora hasta el infinito todo lo que se puede exigir en un buen simulador. Resultaba casi inevitable que le otorgáramos la portada del primer número de Micromanía, de 1.998. Pero aún habrá mucho más por contar, en próximos números.



136 PATAS ARRIBA
CONSTRUCTOR

La originalidad al poder. System 3 y Acclaim rompieron todos los moldes con «Constructor», y ahora llega el momento de la verdad. ¿Cómo llegar hasta lo más alto? Aunque la habilidad de cada jugador es la verdadera clave del éxito, os presentamos una guía llena de consejos para hacer, aunque sea un poco, más fácil la tarea de construir la ciudad perfecta.

MICRO manía

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo y Antonio de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
José Luis de la Cruz

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd

CD manía

DEMOS

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



El campeonato mundial de turismos llega a nuestras pantallas. Las escuderías más famosas se disputan el primer puesto en una carrera sin igual en el que los buenos modales de conducción no suelen estar presentes y en el que la victoria está por encima de todo.
Pilotad los coches más preparados para este evento y disfrutad de una sensación de velocidad sin igual, con frenéticas curvas, rectas y frenadas al límite.
Os ofremos una demo jugable del «TOCA Touring Car Championship», con la que podréis correr dos completas vueltas en un famoso circuito inglés.
Con sus distintas vistas podréis disfrutar de la espectacularidad de los pelotones que se forman al final de una curva o de la sensación de realismo con la cámara interior.

CARMAGEDDON CHRISTMAS SPLATPACK



La Navidad ha llegado; ésta es una época de amor, amistad, y todo eso. Aunque nos tememos que esto no es así para todos.
Subido en su coche de carreras, nuestro protagonista está dispuesto a recordar a la gente que se ha de circular con precaución y cuidado.
La gente va como loca y cruza sin mirar la carretera, y al pobre de nuestro amigo no le queda otro remedio que llevárselos por delante, aunque yo más bien lo llamaría "una forma elegante de apartarlos de su camino".
Aquí os ofrecemos la demo del nuevo «Splat Pack» de Navidad para «Carmageddon». Un juego, que no es para toda la familia y no es educativo, aunque la diversión está garantizada.

EXCALIBUR 2555 AD



La legendaria espada de Excalibur ha sido robada por un malvado personaje con el fin de adueñarse del mundo gracias a los poderes mágicos de la misma.
Sólo una astuta guerrera de la mesa redonda será capaz de recuperarla y escapar de la gruta donde se encuentra la espada.
Ayudando a personas secuestradas, conseguiréis información sobre cómo acabar con el malvado y encontrar la salida de la cueva.
Vuestra destreza y habilidad con la espada os salvarán de los matones y robots.
Éste es un juego en 3D con gráficos poligonales con los que disfrutaréis de movimientos de película.
En la demo que os ofrecemos sólo podréis jugar a los primeros niveles de la versión registrada del programa.

SABRE ACE



Los últimos simuladores de aviones que han salido al mercado tenían como protagonistas aeroplanos de lo más moderno y sofisticado. En «Sabre Ace» los aviones no son armas aéreas infalibles, sino que son los modelos antiguos de las pasadas guerras mundiales, esos que todos hemos visto en reportajes en blanco y negro en la televisión.
Éste es el atractivo principal de este programa de Virgin ,del que ahora os ofrecemos la demo.
Disfrutad de sus paisajes y de las ciudades que os encontraréis por el camino, y escoltad a vuestro escuadrón a lo largo de una ruta marcada en el mapa de misiones.
Aunque en esta versión sólo podréis realizar un vuelo de reconocimiento, será suficiente para que descubráis todos los secretos que contiene este juego.

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE THE DIG

Este mes os presentamos la solución interactiva de «The Dig» el fabuloso programa de LucasArts en el que teniáis que desenterrar los misterios de una civilización prohibida en un asteroide lejano. Deberéis ir cambiando de personaje según las circunstancias del juego para desvelar los misterios de esta aventura de la que os ofrecemos la solución de todos los enigmas que la componen así, como la utilización de los objetos que aparecen en ella.







LINKS LS 98



Para los amantes del deporte más relajado y saludable, como lo puede ser el golf, os ofrecemos la demo del juego «Links LS 98». A lo largo de la historia, este deporte ha sido relacionado con gente adinerada y con mucho tiempo libre.

Tal vez no podráis disfrutar de los verdes campos con césped impecable y del aire puro y limpio del campo de juego, pero por lo menos tenéis un simulador que ha capturado todos estos aspectos para ofreceros un programa ameno y entretenido.

Cambiad de palo, realizad varios golpes, estudiad vuestra estrategia y tomad las medidas oportunas para poder ganar campeonatos y torneos.

En la demo que os ofrecemos, podréis disfrutar de 9 hoyos, y realizar vuestras virguerías.

CD-ROM INTERACTIVO DISNEY



En este CD-ROM especial de Disney Interactive encontraréis una buena muestra de los programas que la conocida compañía de software tiene en el mercado. Navegando por su contenido, podréis probar vosotros mismos los distintos juegos Disney, incluso jugar un nivel de «Hercules», el último programa interactivo de la famosa factoría de dibujos animados basado en la película del mismo nombre estrenada en España hace pocas fechas.

Pero la mejor sorpresa de este CD –que funciona tanto en vuestros PC como en los Macintosh– es el salvapantallas de 101 Dálmatas, de la película que protagonizara Glenn Close, que conseguiréis si navegáis por todas las pantallas del mismo...

Especificaciones técnicas:

PC:
Pentium 75.
16 MB de RAM.
VGA 256 colores.
CD-ROM de cuádruple velocidad.
20 MB de espacio en el disco duro.
Ratón.
Windows 95/3.1.

MAC:
68040/66 ó Power PC.
12 MB de RAM (16 MB de RAM Power PC).
640x480x256 colores.
CD-ROM de cuádruple velocidad.
Ratón.
MacOS 7.1 ó superior.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

CD-ROM ESPECIAL OCEAN/INFOGRAMES





El tercer CD-ROM especial de Micromanía del primer mes del año 98 viene cargado de sorpresas. Y se trata de nada menos que de las próximas producciones que va a sacar al mercado las insignes Ocean/Infogrames, y que realmente prometen, y mucho.
En él, además de poder poder ver información sobre todos diversos programas y ver pantallas de los mismos, hay algunos de ellos que vienen en forma de demo jugable.
Podréis jugaros el pescuezo en «I-War», del que sobran comentarios; o bien jugar con «Obsidian», un arcade con grandes dosis de aventura; también hay aventura para los adictos con «Space Bar», una loca aventura a través de las distintas galaxias; o habilidad con «Wetrix», una versón muy moderna de lo que fuera «Tetris».





TRAILER

UN LÍO PADRE

Os presentamos el trailer de una divertida comedia protagonizada por dos genios de este género, como son Robin Williams y Billy Crystal, en la que encarnan los supuestos padres de un chaval de 17 añitos al que nunca han conocido, produciéndose multitud de situaciones cómicas al intentar recuperar el tiempo que han perdido.
Os ofremos un trailer de esta película en formato AVI o de vídeo para Windows.



PREVIEWS

F16 AGRESSOR

El F16 se ha convertido en una leyenda de la aviación de la armada de los Estados Unidos. Del aeroplano más famoso en América, sale el juego «F16 Aggressor», del que ahora os ofrecemos una Preview para que comprobéis su calidad.
Gracias a la facilidad de movimientos, permite realizar todo tipo de maniobras aéreas, y que seguramente jamás habíais visto.
El «F16 Aggressor» es muy completo y cuenta con un editor de misiones totalmente detallado, controles en la cabina que os informarán en todo momento de lo que pasa a vuestro alrededor, e incluso mandos que os ordenarán maniobras en pleno vuelo.





STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Aquí os ofrecemos la preview del juego «Star Trek: Starfleet Academy». Si os pareció complicado sacaros el carnet de conducir, no os imagináis la dificultad que supone aprender a pilotar la nave interestelar Enterprise de la famosa saga «Star Trek».
La función principal de este juego es dominar todos los aspectos de esta nave y realizar misiones prácticas en la academia de vuelo.



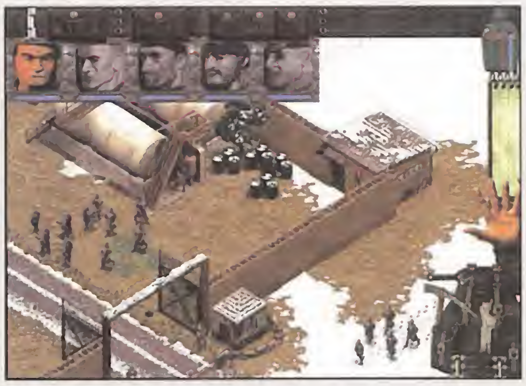
«Starfleet Academy» reúne muchas características de los juegos que están hoy en día en el mercado, como pueden ser el género de la estrategia, la acción, arcade y otros más.






"¿A que estás esperando?"
TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT
"A Lara sólo le falta ser real para ser perfecta, a Tomb Raider II le sobra con lo que es para ser el juego perfecto"
Hobby Consolas 97%
"Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que va".
"Lara está subida a un pedestal cada vez más alto del que sólo ella podrá bajar"
Computer Gaming World
"Llega Tomb Raider II dispuesto a satisfacer nuestra sed de aventura, de la mano de tan peculiar y atractiva arqueóloga. ¡Toda una delicia para los sentidos!"
Micromanía
"Lara Croft explotó en formato PC el año pasado...ahora es la reina indiscutible de los juegos de acción. Después de más de dos millones de copias vendidas e innumerables premios, Lara regresa..."
OK PC Gamer
CORE
PlayStation
PC CD
EIDOS
PROEIN SOFTWARE
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com
Tomb Raider II © y TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited. Todos los Derechos Reservados.
"PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

Estrategia a la española



Parece que el desarrollo de «Commandos», de Pyro Studios, o la estrategia –con grandes dosis de acción– en tiempo real "made in Spain", va por buen camino.
Cada vez está más cerca la fecha de lanzamiento del producto, que se presume sobre la primavera de este nuevo año, así como el juego se acerca más y más a los objetivos iniciales previstos por el equipo de desarrollo.
«Commandos» ofrecerá un atractivo gráfico muy notable, y su desarrollo es, asimismo, realmente interesante. Controlando un grupo de guerrilleros, deberemos infiltrarnos, en diversas misiones, en territorio enemigo controlado por soldados alemanes –el juego se ambienta en la Segunda Guerra Mundial– con muy variados objetivos a cumplir. Cada miembro de nuestra escuadrilla poseerá muy diferentes características, lo que permitirá, además de que el jugador despliegue toda su habilidad estratégica, que el modo de llevar a buen fin una misión no se ejecute siempre del mismo modo.
En suma, parece que «Commandos» puede renovar el cada vez más estereotipado género de la estrategia, siendo un juego que, a priori, muestra un aspecto excelente.

Un nuevo ejemplo



Quizá siguiendo la estela del reciente «Age of Empires» debido sobre todo a su temática y aspecto, Interactive Magic ha sido otra de las que se han apuntado al tren de la estrategia –que, a este paso, va a tener una sobrecarga de vagones– y en breve nos ofrecerá «Seven Kingdoms». Tan es así que, en el momento de leer estas líneas, es muy probable que el producto esté, como quien dice, en las tiendas. Gráficamente se trata de un título bastante cuidado, y en opciones de juego no se queda corto respecto a la media que se puede encontrar hoy día en los programas más sobresalientes del género. A su favor se encuentra, sobre todo, una potente opción multiusuario, así como un tutorial bastante trabajado capaz de poner rápidamente en condiciones de juego hasta al usuario más novato. Buenas perspectivas, en suma, para un título que aspira a no convertirse en otro más en la amplia oferta existente en la actualidad.

Ya está aquí



Al cierre de esta edición de Micromanía, el esperadísimo, explosivo, impresionante, fantástico y... bueno, todo lo que os podáis imaginar, «Quake 2» se puso oficialmente a la venta.
Id Software, de nuevo, ha superado todas las expectativas y ha puesto en nuestras manos un juego tan alucinante, sino más, como podíamos esperar. La optimización, además, de serie en la versión final para tarjetas aceleradoras –adios a los parches, al menos para los modelos más importantes, como 3Dfx– ofrece unas cualidades fantásticas. Los efectos de luz, explosiones, transparencias, diseño de texturas en 16 bit, etc., hacen de «Quake 2» todo un espectáculo visual. Pero, por supuesto, lo más importante es la jugabilidad. Dotado de un ligero toque de aventura, que nos permite recorrer varios escenarios en más de una ocasión, según los objetivos inmediatos que se nos propongan, el diseño global de la acción aporta así un nuevo toque de distinción. Técnicamente maravilloso –los diseños y el número de polígonos en movimiento es algo pasmoso–, y globalmente genial, ha sido ya calificado fuera de nuestras fronteras como el mejor juego de todos los tiempos. Quizá sea algo exagerado, pero puede estar muy cerca. En breve, más.

Flash

Friendware, distribuidores de Blue Byte en España, anuncia la disponibilidad dentro de poco de nuevas misiones para «Incubation», a las que se podrá acceder por Internet, a través de la página Web de la compañía germana, e incluso también de forma más directa a través de la página de Friendware.

Flash

FE DE ERRATAS

Por un imperdonable error, en el número anterior de Micromanía no se incluyeron, como debía haber ocurrido, los copyrights correspondientes a la publicación en exclusiva del adelanto que os hicimos de «Myst. El Libro de Ti'Ana», adaptación oficial de la historia que da vida a «Riven», la continuación del conocido juego de Cyan, «Myst». Por ello, publicamos a continuación los datos que se traspapelaron:

Myst. El Libro de Ti'Ana.
@ 1996 Cyan, Inc
@ 1997 Grupo Editorial CEAC
Para la presente versión y edición en lengua castellana.

¡Ah! Por si estáis interesados en haceros con el libro en cuanto aparezca a la venta, lo encontraréis en tiendas y librerías con el logo de la editorial Timun Mas.

GANADORES DEL CONCURSO EA SPORTS

Los siguientes 25 nombres pertenecen a los ganadores del concurso EA SPORTS, premiados con un mando Action Pad, camiseta, balón de baloncesto y un juego para PC.

Antonio Montalbán Ferrer	Águilas.	Murcia
Raúl Jurado Morales		Barcelona
Iñigo De Ellaguria Mesanza	Bilbao.	Bizcaia
Luis F. Gil Castro	Andújar.	Jaén
Alberto Tomé Iglesias		La Coruña
Juan González Irún	Ferrol.	La Coruña
Javier Goya Pérez	Santiago.	La Coruña
David Rodríguez Fernández	Sober.	Lugo
Jesús Sánchez Chaparro	Hospitalet.	Barcelona
Daniel Rodríguez Arenas	Corcubión.	La Coruña
Raúl Jiménez Parra		Madrid
Javier Ferreiro Pillado	Cambados.	Pontevedra
Joan Moreno Fornaguera	Mollet.	Barcelona
Pablo Soler Soriano		Valencia
Jorge Lorente Sánchez		Málaga
Mario Martínez González	S.Sebastián.	Madrid
Javier Tarancón Lorente	Alcobendas.	Madrid
Armando Sánchez Hdez.		Sevilla
Xavier García Sistero	Mollerussa.	Lleida
Pedro Gallego Redondo		Valladolid
Francisco Becerra Fdez.	Bolaños.	Ciudad Real
Jaime González Hernández		León
Rubén Sénchez Jordán	Gestalgar.	Valencia
Víctor Aparicio Moreda		Zaragoza
Iñaki S. Román Castanera	Pamplona.	Navarra

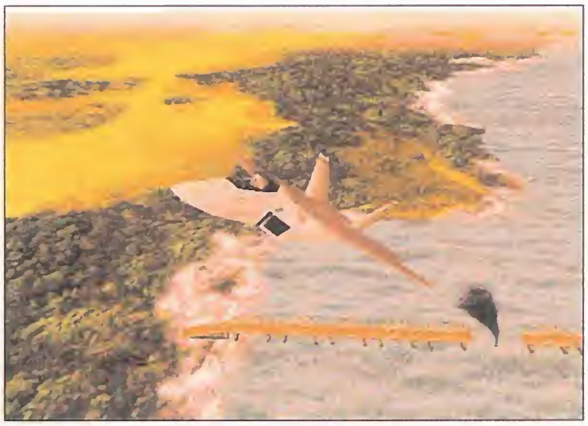
Los siguientes 35 nombres pertenecen a los ganadores del concurso EA SPORTS, premiados con un mando Action Pad y un juego para PC.

Álvaro González Caldito	Gijón.	Asturias
Jorge Conde Febrer	Esperanza.	S/C Tenerife
Antonio Álvarez López	Carolina.	Jaén
Jº David Ribelles Molina	Xativa.	Valencia
Alejandro López Pérez	Algeciras.	Cádiz
Juan Nogueira Nogueira	Irijo.	Ourense
Jº Javier Sánchez Muñoz	Pamplona.	Navarra
Pablo Gómez Lobo	Herencia.	Ciudad Real
Miguel Aparicio Mata		Toledo
Christian Uria Eismar	Gijón.	Asturias
Roberto Donno		Almería
Rubén Toron Domínguez		Las Palmas
Francisco Gutiérrez Pérez		Las Palmas
Josu Calleja Campandegui	Hondarribia.	Guipuzcoa
Jose Mª Moliner Cañamares	Fuenlabrada.	Madrid
Carlos Larrión Vidorreta	Elche.	Alicante
Francisco García Álvarez	Palencia.	Palencia
Igor Conde Del Bien	Rentería.	Guipúzcoa
Celestino Bernáldez Navarro	San Juan.	Alicante
Ignacio Martín Santamaría		Segovia
Víctor López DelgadoSevilla		
Tomás Cáceres García	Coslada.	Madrid
Carlos Tomás Moreno		Barcelona
David Lago San León	Alcalá.	Madrid
Rafael Bellido Sevillano	Badalona.	Barcelona
Víctor Cabrera Martínez	Sant Boi.	Barcelona
Juan González González	El Masnou.	Barcelona
Alfonso Sierra Rua	Hospitalet.	Barcelona
Ricardo Huelamo		Barcelona
Juan Gallejones Agüero		Madrid
Roberto Bravo Pérez	Buitrago.	Madrid
Luis Fernández Gómez	Coslada.	Madrid
Pablo Ojero Alonso		Barcelona
Alberto Cerezo Formiga	Arenys.	Barcelona
Christian Rodríguez Díaz	Cerdanyola.	Barcelona

Para ir de compras

Si el mes anterior anunciábamos la apertura de varias tiendas de la cadena Centro Mail, en éste hacemos lo propio con la cadena de Divertienda.
Durante estos días se inaugurará un nuevo centro Divertienda en Fuengirola (Málaga), sito en la calle Juan Gómez Juanito, 7.
Con este son ya un total de 26 establecimientos Divertienda repartidos por toda España, de los cuales 8 son de reciente creación. Una buena noticia para todos los aficionados a los videojuegos, de Fuengirola, que tendrán a su alcance una nueva vía para disfrutar de su pasatiempo favorito.

Cambio de planes



Mientras que, hasta el momento, todos los productos de NovaLogic venían siendo distribuidos en nuestro país por Electronic Arts España, uno de los próximos lanzamientos de la compañía, «F 22 Raptor», seguirá un canal diferente, a través de Virgin España, según fuentes de la última.
«F 22 Raptor» se sitúa en la exitosa línea de simuladores que han hecho famosa a la compañía presidida por John Garcia. Desarrollado conjuntamente con Lockheed Martin, el juego es uno de los más completos simuladores que se puedan encontrar actualmente, dotado de una notable calidad aunque, dada la avalancha de títulos que, últimamente, aparecen con el F 22 como protagonista –sobre todo teniendo muy presente el producto de DID– va a tener una dura competencia.

Viene, viene...



El objetivo parece estar claro: explotar al máximo las posibilidades gráficas de las tarjetas aceleradoras 3D. La misma gente de 3Dfx habla de «Incoming» como uno de los títulos que mejor está aprovechando todo el potencial del chipset Voodoo... y que mejor aprovechará las características del nuevo Voodoo 2.
La culpa la tiene Rage Software, que salen de su silencio con un juego de acción realmente impactante, dotado no sólo de una calidad técnica más que notable, sino de jugabilidad –según apuntan los datos– más que elevada.
«Incoming» estará disponible, con gran probabilidad, para la primavera, aunque una fecha exacta aún no ha sido facilitada. De momento, basta con echar un vistazo a las primeras imágenes existentes del juego, para comprobar que estamos ante un –más que probable– futuro número uno.

GANADORES CONCURSO
HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

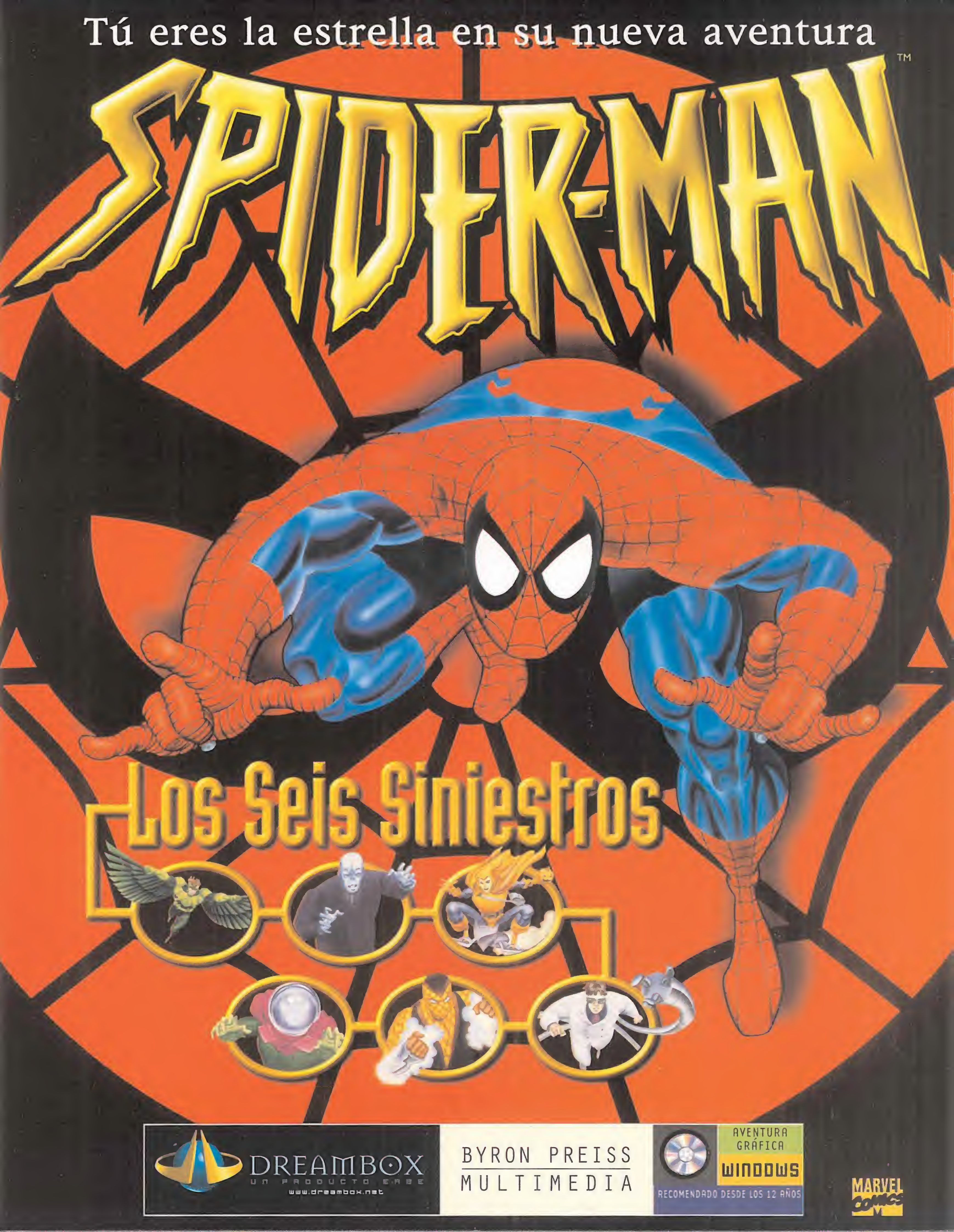
A continuación podréis leer los nombres de los 10 ganadores del consurso "Historia de los Videojuegos" de Noviembre, premiados con un lote de juegos de Proein: «Alien», «Age of Rifles», «Fantasy General», «Necrodome», «Net Zone», «A-10 Cuba», «Adventure», «Raven», «Orion Burger», «Hyperblade».

Aitor Zubitur Sasturáin	Cáceres
Alfonso Sierra Rúa	Barcelona
Antonio Montalbán Ferrer	Murcia
Felipe Barja Rodríguez	Ourense
Iván Fonseca Centeno	Palencia
Jorge Sánchez San Juan	Madrid
Jº Javier Sánchez Muñoz	Navarra
Jº Luis Ibáñez Martín	Guipúzcoa
Raúl Jiménez Parra	Madrid
Víctor López Delgado	Sevilla

GANADORES CONCURSO
SONIC 3D

A continuación podréis leer los nombres de los veinticinco ganadores del concurso SONIC 3D, premiados con el juego «Sonic 3D».

Antonio Montalbán Ferrer	Águilas.	Murcia
Antonio Lanzón García	Illescas.	Toledo
Carlos Tomás Moreno		Barcelona
Daniel López Garrido		Oruense
David Campoy Paredes	Cartagena.	Murcia
Francisco Fuertes García	Barakaldo.	Bizcaia
Iván Fonseca Centeno		Palencia
Jesús Sánchez Chaparro	Hospitalet.	Barcelona
Jesús Calle Cruz		Madrid
Joan Ferrer González	Cerdanyola.	Barcelona
Joaquín Núñez Rodríguez		Sevilla
Jorge Tarraga Aldavero		Murcia
Jº Luis Ibáñez Martín	S.Sebastián.	Guipúzcoa
Jº Vicente Enguidanos Loma		Valencia
Juan C. Flores Valadés		Badajoz
Juan C. Mengot Rioja		Valencia
Julio García Suárez	Candas.	Asturias
Marco Rubio Delgado		Madrid
Nacho Plaza Alonso		Madrid
Pedro Ramón Guerrero	Puebla.	Badajoz
Rafael Florido Castell	Badalona.	Barcelona
Raúl Jiménez Parra		Madrid
Rebeca Izquierdo Tena		Málaga
Roger Cubi Pique	Castellar.	Barcelona
Román Del Paso Girela	Huetor Vega.	Granada


Tú eres la estrella en su nueva aventura
SPIDER-MAN™
Los Seis Siniestros
DREAMBOX
UN PRODUCTO ERBE
www.dreambox.net
BYRON PREISS
MULTIMEDIA
AVENTURA
GRÁFICA
WINDOWS
RECOMENDADO DESDE LOS 12 AÑOS
MARVEL
COMICS

OUTCAST
Herramientas de Diseño

Comienza aquí una serie de artículos en los que, en rigurosa exclusiva para los lectores de Micromanía, Infogrames/Ocean ofrece un avance de lo que está siendo el desarrollo de «Outcast», uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía para 1.998, y que se convertirá en uno de los mayores éxitos, a buen seguro, del año. Sus creadores, Appeal –desarrolladores de «No Respect»–, nos cuentan los múltiples aspectos que entran en la creación de «Outcast», desde la idea inicial hasta que el proyecto está finalizado. Y para el primer "work in progress", se ha escogido algo de lo más llamativo y atractivo: las herramientas de diseño.





Los diferentes engines gráficos y de animación del juego, consiguen resultados magníficos.





Partiendo de la base de que «Outcast» está siendo concebido como una superproducción –más de veinte personas trabajando en un único proyecto, que lleva en desarrollo casi dos años–, se hace fácil imaginar que tanto los resultados esperados, como el proceso de creación, no va a ser algo corriente.

«Outcast» está basado en una tecnología fuera de lo común, que combina voxel, polígonos, animación en tiempo real, motion capture, frames, etc. Se trata de un programa realmente ambicioso, cuyo precedente más inmediato, aunque en la práctica tiene muy poco que ver con él, sería «No Respect» que, en palabras de la propia gente de Appeal, habría sido una "prueba" para el desarrollo de «Outcast». Aunque la tecnología de ambos juegos tengan un origen muy común, el avance en «Outcast» es casi prodigioso.

Pero, antes de adelantar acontecimientos y datos, preparémonos para abordar el tema correspondiente a este mes, en el que nos centraremos en las herramientas de diseño y desarrollo utilizadas en el juego.

Para ofrecer la máxima calidad posible en la generación gráfica, «Outcast» aplica tecnología como la deformación en tiempo real de los modelos 3D –lo que ofrece un aspecto sumamente realista, apreciándose la "piel" de cada personaje, y su movimiento y deformación según la animación concreta–, luces dinámicas, transparencias, y bump mapping.



Las animaciones básicas de todos los personajes y criaturas que aparecen en «Outcast» combinan el tradicional método de "keyframes", con el motion capture, y la interpolación –blending– en tiempo real, además de aplicar sistemas de cinemática inversa y animaciones procedurales –no pregeneradas–, para ofrecer una variedad y realismo poco habituales. El proceso, tecnología, algoritmos, etc., utilizados en estos apartados son enormemente complejos pero, antes de todo eso, está el diseño base sobre el que se aplica toda la programación.

La piedra angular del diseño es una de las más populares y potentes herramientas comerciales existentes, "Alias Power Animator", sobre soporte Silicon Graphics.

Tras pasar la fase de boceto creado a mano alzada, se estructura cada modelo como una malla poligonal, aunque creada en tres fases: un esqueleto, una estructura corporal y, finalmente, la piel, sobre la que se aplican las texturas. Además, para cada modelo 3D, se desarrollan tres mallas diferentes, que se utilizan según la distancia a la que se represente el personaje o criatura concreta.

Antes de que el modelo 3D pase al engine del juego aún faltan varios pasos. Todos relacionados con la aplicación y retoque de texturas. "SkyMap", es una de las siguientes herramientas en entrar en acción. Se trata de un software desarrollado por Infogrames, cuya función principal es la de proyectar, ajustar y modificar en tiempo real las mallas 3D con el mapeado de texturas ya aplicado, de forma que cualquier pequeña corrección necesaria para obtener el resultado deseado se realiza de forma sencilla, directa y rápida.

Pero, en cualquier caso, el proceso no ha finalizado aún.

Para obtener el máximo detalle y perfección posibles en la recreación de los personajes, una nueva herramienta entra en acción, el "4D Paint", de 4D Vision, que permite modificar (gráficamente) una textura directamente montada sobre el modelo 3D, sin necesidad de modificar primero el "mapa" –2D– que se monta sobre los polígonos. Esta modificación se hace, además, en tiempo real, y se puede comprobar cómo responde a los distintos focos de luz, etc.

Ya casi podemos considerar acabado –a grosso modo– el proceso de diseño, pero aún queda lo más importante, esto es, juntar todas las partes que se han trabajado por separado e integrarlas en el entorno del juego –escenarios, modelos 3D, objetos, personajes, etc.–

Aquí entra en acción "Deus", un "tool" desarrollado por Appeal que permite combinar y hacer prácticos en el juego –antes del código del programa– todos los objetos modelados cada uno por separado.

Los resultados que se obtienen son realmente impactantes y aunque, como ya se ha mencionado, el proceso real es bastante más complejo que el resumen efectuado en estas líneas, es básicamente el sistema de desarrollo que Appeal está efectuando para el juego.

«Outcast» sólo acaba de dar su primer paso, pero aún queda mucho por contar.

Dentro de poco, más.

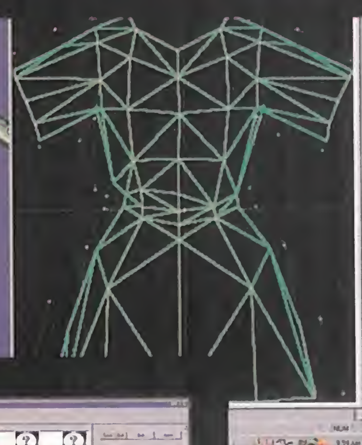




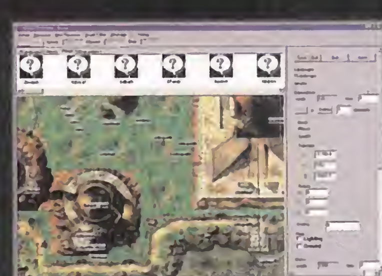












«Skymap», «4D Paint» y «Deus» son algunos de los "tools" usados en el desarrollo de «Outcast»

SEVEN KINGDOMS

Diseñado por Trevor Chan

Seven Kingdoms es un juego de estrategia en tiempo real en el que podrás crear tu propio imperio. Para triunfar requerirás la mezcla exacta de diplomacia, comercio, espionaje, inteligencia y brutalidad militar.

La gente en Seven Kingdoms

Tienen emociones humanas reales. Se enfrentarán o mostrarán lealtad a sus Comandantes, a sus Reyes y a otras razas en función de cómo sean tratados. Cada humano tiene su propio nombre y sus propias características y habilidades en su profesión (constructores, mineros, investigadores, soldados, espías, fabricantes...). Sus habilidades irán mejorando a medida que vayan cogiendo experiencia.

Ejércitos

Entrena a tus soldados. Elije a tus Generales entre lo mejor de tu tropa y no te olvides de pagarlos y recompensarlos. Pero cuidado: cuanta más gente llames a filas, menos tendrás para cultivar cosechas y levantar la economía y más bajará tu popularidad.

Comercio

También tendrás que dedicar tu tiempo a crear un imperio económico de minas, fábricas, mercados, caravanas, puertos y barcos que recorran el mundo entero. Esto te reportará mayores ingresos que la opción feudal de simplemente financiarte por impuestos (aunque esto también lo puedes hacer...).





Espionaje

Infiltra espías en los reinos enemigos. Ahí, en pueblos, fábricas, Torres de la Ciencia, minas y fortalezas, podrán crear discordia, sabotajes, sobornos, robar información, capturar edificios, intentar asesinar al Rey o subir de rango en los ejércitos enemigos, incluso hasta llegar a ser un General o el propio Rey. Sin embargo, los enemigos también tienen sus espías, por lo que conviene crear una buena red de contraespionaje...

Mercenarios

Podrás hacer uso de mercenarios que se te ofrecerán en tus tabernas. Estos mercenarios son trabajadores, soldados o científicos en busca del reino que más les pague. Deberás tener cuidado, pues alguno puede ser un espía pagado por un reino enemigo...

Pueblos Independientes

A lo largo del mundo encontrarás multitud de pueblos independientes. Estos pueblos tienen un gran valor, ya que sólo con un imperio multi-racial podrás aprovecharte de las habilidades de las distintas culturas.





Diplomacia

La diplomacia juega un papel muy importante en Seven Kingdoms. Podrás hacer y romper tratados de amistad o alianzas. Podrás declarar la guerra o la paz, demandar tributos, pedir ayuda o comida, firmar acuerdos o boicots comerciales, etc.

La ciencia

Gracias a la pericia de tus científicos podrás inventar avanzadas armas de guerra y barcos mejores y más poderosos.

Frythans

Las guaridas de estas extrañas y peligrosas criaturas guardan en su interior enormes cantidades de oro y, lo más importante, los antiguos Pergaminos de Poder que te permitirán construir los Templos del Poder para invocar a los dioses.





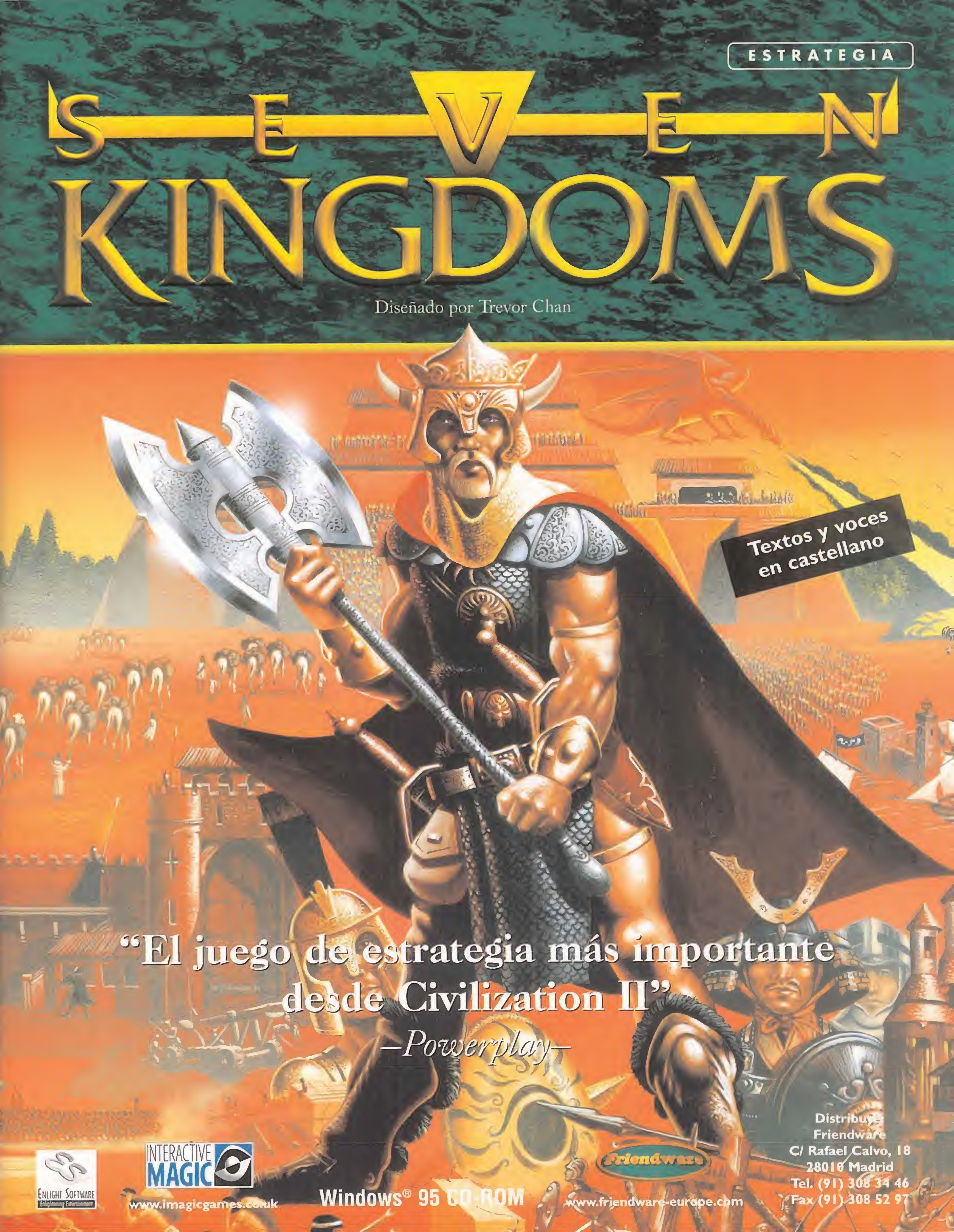
Los Dioses

Cada nacionalidad tiene sus propios dioses, cada cual con un poder único. Aunque estas divinidades no son inmortales, sus poderes son mucho mayores a los humanos.

El juego

Puedes jugar a Seven Kingfoms solo o contra otros seis jugadores por red o en Internet. Cada partida será diferente a la anterior, ya que puedes variar múltiples factores del juego. Además, en cada partida se genera un nuevo mapa de forma aleatoria. También podrás establecer múltiples condiciones de victoria.

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DISCUSIÓN:
http://www.friendware-europe.com


ESTRATEGIA
SEVEN KINGDOMS
Diseñado por Trevor Chan
Textos y voces en castellano
"El juego de estrategia más importante desde Civilization II"
-Powerplay-
Distribuye: Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97
Enlight Software
Interactive Magic
www.imagicgames.co.uk
Windows® 95 CD-ROM
Friendware
www.friendware-europe.com

IMÁGENES DE







RISING LANDS

Hacia tiempo que los franceses de Microïds no se asomaban al panorama del soft internacional. Sin embargo, la espera puede merecer la pena. «Rising Lands» entra de lleno en el género más en auge, la estrategia, con la intención de hacerse un hueco entre los grandes. El proyecto se situa en una linea quizá no excesivamente original, pero que explota con sabiduría todas las reglas que rigen la estrategia en tiempo real, en la actualidad. En espera, quizá, de algún título que cause una revolución similar a la que originó «Command & Conquer», programas como «Rising Lands» aseguran una larga vida al género, ofreciendo al usuario juegos de enorme calidad, de la que sirven como primera muestra las imágenes que aquí podéis contemplar.

ACTUALIDAD

OUTCAST

Tras el "experimento" que supuso «No Respect», como prueba para el uso de una nueva tecnología, Appeal, a través de Ocean/Infogrames, planea hacer del 98 el año definitivo de su despegue. El medio, «Outcast», una mezcla de aventura y acción, con una calidad sobresaliente a todos los niveles. La combinación de diversos engines gráficos, aunando voxel, entornos 3D hiperrealistas, polígonos, y diversas técnicas que lo convierten en un producto tecnológicamente avanzado, «Outcast» se perfila como uno de los grandes triunfadores del año. A partir de este mismo número, podréis encontrar una serie de artículos que revelarán las partes más importantes del desarrollo del juego y, mientras tanto, nos deleitaremos con imágenes como la presente, en espera de un título que realmente promete.





BANJO & KAZOOIE

Al igual que el hablar de Sony y PlayStation evoca inmediatamente el nombre de compañías como Psygnosis, si nos referimos a Nintendo y Nintendo 64, el apoyo inequívoco se encuentra en Rare. La compañía de los hermanos Stamper, desde los tiempos en que se hacían llamar Ultimate, siempre ha destacado por situarse un paso por delante de los demás. De los 8 bit a los 64, la cosa parece haber cambiado poco. Títulos de gran calidad, originalidad, y abanderados de nuevas técnicas y tecnologías. De la creación del "Filmation" a la explotación del TLMMI, el concepto siempre ha sido idéntico: ofrecer lo mejor. Juegos como «007 Goldeneye», «Diddy Kong Racing» o el inminente «Banjo & Kazooie» así lo atestiguan. Este último parece imponerse como el sucesor natural de «Super Mario 64» llevando la Nintendo 64 a lo más alto. Veremos.



Por Juan José Vázquez

CALIDAD ANTE TODO



CH Products vuelve a la carga con dos nuevos productos destinados, como es habitual, al mundo del videojuego. El primero de ellos ha sido llamado **GameStick**, y se trata de un mando que, dejando de lado todo tipo de extravagancias, ha sido diseñado para todo tipo de juegos y estudiado para una máxima duración. Su uso es muy sencillo y cada uno de sus cuatro botones esperan soportar hasta 10 millones de pulsaciones. El otro periférico es un volante llamado **CH Racing Wheel.** No incluye pedales, pero le pueden ser acoplados los conocidos CH Pedals o CH Pro Pedals sin ningún tipo de problemas. En caso de funcionar por sí solo, dos de sus botones harían las funciones de acelerador y freno; si se combina con los pedales, los cuatro botones quedan a disposición de los usuarios. Ambos son para PC y disponen de drivers para Windows 95.



EN CONTINUA EXPANSIÓN

Logic 3 es una de las distribuidoras que poseen un catálogo más amplio en joysticks, pads, altavoces y demás complementos relacionados con este mundillo. Pero no contentos con esto siguen ampliando su amplia lista con varios productos relacionados con las consolas.
El primero de ellos es una **pistola para Sony PlayStation** con alta precisión, velocidad variable de recarga y botón para funciones especiales. Los segundos son dos pads –**Explorer y Master**– válidos tanto para PSX como para Saturn gracias a un doble conector. Aparte de las funciones habituales añaden disparo automático, cámara lenta y pantallas LED de información. Por último, y para completar su cobertura, la Nintendo 64 también tiene su pequeño homenaje. Uno se llama **Trident** y es equivalente al que incorpora la consola y el otro, el **Trident Pro**, lo perfecciona mediante las tres funciones antes comentadas.





VOLANTE FUTURISTA

Guillemot, compañía que lanzó su nombre a la fama gracias a sus tarjetas de sonido, aumenta día a día su variada gama de accesorios y controladores. Tarjetas, controladores 3D, pads, joysticks, ratones y, ahora, volantes. Su nombre es **Race Leader 3D**, y ha sido dotado de un aspecto poco similar al de un volante convencional. Tanto en la base de volante, como detrás, se incorporan multitud de pulsadores que pueden hacer cualquier misión extra –cambio de marchas, cámara, claxon...–, aunque todos se resumen en cuatro botones, ya que varios de ellos realizan la misma función. Además, en la misma superficie del volante, se incluye una cruz direccional para moverse más fácilmente por los menús.
Posee dos grandes ventosas sólidas y un zócalo largo de PVC que permite fijar el volante sobre la mesa o encajarlo entre las piernas del jugador. Para ambas circunstancias es posible regularlo en profundidad e inclinación, aunque esta última nunca llegue a acercarse a la de un volante real. Esa es su principal diferencia; no llega a acercarse a la verticalidad lógica de los volantes reales. Quienes busquen un volante de máximo realismo deberían optar por las opciones de Thrustmaster, y los que prefieran un diseño más futurista podrían mirar en:



Para más información contactar con: Ubi Soft (93-5895720).

EL NUEVO CHIP DE 3Dfx

Al contrario que los habituales chips **Voodoo Graphics**, que vienen montados en tarjetas sin capacidad 2D, el nuevo chip **Voodoo Rush** permite la comunicación con otro chip de vídeo "normal" montado en la misma placa. De este modo una sola tarjeta de vídeo es capaz de proveer ambos tipos de aceleración.

Ésta puede ser la solución idónea para aquellas personas cuyos slots PCI libres no sean lo suficientemente abundantes. Hercules ha sido la primera en realizar una tarjeta de estas características y su nombre es Hercules Stingray 128/3D. Algunas de sus características:



- Chip Alliance Promotion de 128 bits.
- 6 MB de EDO RAM.
- DAC de 180 MHz.
- Software de reproducción MPEG 1 y 2.
- Máxima resolución de 1.600x1.200 en 65.536 colores.
- Compatibilidad con los estándares Intel 3DR, RenderWare, Brender, Glide, Direct 3D y OpenGL.

Teniendo en cuenta su gran compatibilidad y el apoyo mostrado por todas las compañías productoras de juegos, no parece que vaya a tener problemas de falta de software en el mercado.

RATÓN DE CAMUFLAJE

El mercado está lleno de ratones grandes y pequeños, baratos y caros, y de todas las formas y colores. El que ahora os presentamos no presenta ninguna característica especial, aparte de su color. No se recomienda su uso sobre una mesa de madera oscura si no se quieren sufrir etapas de alucinaciones por desaparición de objetos sin motivo aparente. Bromas aparte, se trata de un ratón de buena calidad fabricado por **Guillemot**. Su nombre, **Megamouse Senior**.

Para más información contactar con: Ubi Soft (93-5895720).



IOMEGA NO PARA



Después del éxito cosechado por la unidad Zip, **Iomega** ha lanzado sus redes al mercado de los pequeños periféricos. Su nueva unidad de almacenamiento, de nombre **Click,** tiene como principal ventaja su reducido tamaño. Con unas dimensiones similares a las de un ratón, este nuevo dispositivo es capaz de almacenar 40 MB en cartuchos aún más pequeños –la mitad de una tarjeta de crédito–. Los usos más comunes pueden ser cámaras digitales, ordenadores portátiles, PDAs, etc. También está prevista una versión interna para equipos nuevos que, aunque de aspecto diferente, ofrecerá las mismas características. Su velocidad de transferencia rondará los 700 Kb/seg. con un tiempo medio de acceso de 25 ms. Aún habrá que esperar.

Flash

★ **Microsoft** ha contemplado la posibilidad de lanzar **Windows 98 en Japón**. Ésta sería la primera vez que un sistema operativo o programa de esta magnitud **fuera lanzado antes en un país oriental**. De ser así, la versión en inglés aparecería poco tiempo después.

★ **Infovía** va a tener dentro de pocos meses una sucesora: **Infovía Plus**. Todo parece indicar que la nueva Infovía ofrecerá muchos y mejores servicios, incluyendo **cuenta de correo, acceso a Internet, noticias, chat, Netmeeting...**

★ Como era de esperar, el **tráfico por la Web** ha sufrido un incremento radical durante el año 1.997. Un estudio realizado por **Internet Profiles Corp.** revela un crecimiento cercano al 100% durante los 10 primeros meses de este año.

★ **Telefónica** tiene previsto cambiar sus tarifas para 1.998. **La buena noticia** es que facturará por **segundos** y **la mala** es que se pretenden subir las llamadas locales hasta **un 50%** a costa de una pequeña bajada en el resto –provinciales e interprovinciales–.

★ **La dualidad** de estándares en cuanto a modems de **56 Kbps** esta a punto de llegar a su fin. Parece que el próximo mes de **Febrero** se va a llegar a un acuerdo y los usuarios podrán decidirse a su compra **sin temor a equivocarse.**

★ **Intel** ya tiene preparado su primer chip de gráficos 3D. Su nombre es **Intel 740** y se espera que aparezca en el mercado durante los **primeros meses de 1.998**. Dado el peso específico de esta compañía es muy probable que este **nuevo chip revolucione** el mercado de tarjetas de vídeo.

★ **Microsoft y Toshiba** están creando conjuntamente el software y hardware necesario pare que **Windows 98** funcione a la perfección con los **DVD-ROM**. Aunque los DVD-ROM funcionen ya sin demasiados problemas, no hay que olvidar que **están próximos los DVD-RAM** –lectura y grabación en un mismo dispositivo–.

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

LLEGA LA REVOLUCIÓN



Siempre se ha dicho que televisión, vídeo, equipo de música y ordenador acabarían siendo un mismo electrodoméstico. La duda está en cuanto tiempo requerirá un proceso de renovación tan amplio. Ahora, con la llegada de los DVD, podemos tocar el futuro con nuestras manos.

El que ahora os presentamos es el **Encore Dxr2 de Creative**. Consta de la unidad lectora y de una tarjeta que amplia las posibilidades de la tarjeta de vídeo instalada en el ordenador. Si no fuera por esta última, el DVD quedaría reducido a una unidad equivalente al CD-ROM, pero de mayor capacidad.

Las posibilidades que brinda este nuevo estándar son infinitas y aquellos que hayan tenido la oportunidad de verlo funcionando seguro que habrán contemplado la posibilidad de adquirirlo –aunque sea por un segundo–. Además de una capacidad de almacenamiento de hasta 8.5 Gigas, es posible visualizar vídeo con calidad digital a pantalla completa y escuchar los próximos DVD-Audio. Las películas grabadas en este formato pueden incorporar varios idiomas simultáneos, además de otros subtitulados, y todo ello accesible con un simple clic de ratón. Pero no penséis que es necesario verlo en nuestros pequeños monitores, ya que la tarjeta incorpora salidas de S-Video y vídeo compuesto para conectarse con una televisión.

El mundo de los videojuegos también se ha visto involucrado en este continuo avance y los títulos que aparezcan en DVD verán su número incrementado día a día.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Fujifilm ha presentado hace escasas fechas una completa gama de cámaras digitales. Sus nombres son **DX-5, DX-7 y DS-300** y van dirigidas tanto a usuarios domésticos como profesionales. La primera es la versión más simple ofreciendo una resolución de alta calidad gracias a su CDD de 1/3 de pulgada y 350.000 píxeles de forma cuadrada. La imágenes son grabadas en formato JPEG en una tarjeta SmartMedia, exclusiva de Fujifilm, y su descarga puede realizarse mediante un lector tipo PCMCIA o el interfaz serie. Estas tarjetas son intercambiables, por lo que ofrecen una capacidad de almacenamiento ilimitada. Además, incorpora flash automático y visor óptico. El segundo modelo, el DX-7, añade un filtro de color, un monitor LCD de 1,8 pulgadas para visionar las instantáneas y una salida PAL.

El último modelo, bautizado como DS-300, ha sido enfocado hacia el mercado profesional/científico y gracias a su CDD de alta calidad es capaz de captar imágenes de hasta 1.280x1.000 píxeles. Es capaz de disparar hasta 4,5 fotogramas por segundo, posee una sensibilidad efectiva de 100/400 ISO y dispone de un objetivo con zoom de 3 aumentos.

Para más información contactar con: Román & Asociados S.A. (93-4142340).

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN



El mando que a continuación se comenta en estas páginas de Tecnomanías puede parecer, a simple vista, un complemento para la Nintendo 64, pero como bien dice el titular: las apariencias engañan. Se trata de un completo pad para PC que puede resultar una elección acertada para aquellos acostumbrados a utilizar la última consola de Nintendo y, por qué no, para el resto de mortales que usen de otras plataformas.

Su nombre es **T-Leader 3D** y ofrece unas posibilidades realmente dignas de elogio. Posee 6 botones en la parte superior, dos sobre un lateral y uno a modo de gatillo que proporcionan todo un mundo de posibilidades.

En cuanto al control, una cruz direccional con 8 posiciones –control digital– y un pequeño mando analógico –control más preciso–, cubren todas las necesidades posibles.

Para elegir cuál de los dos mandos queremos llegar a utilizar, todo se hace desde el propio pad mediante unos testigos luminosos que permiten intercambiar entre los 4 modos siguientes: digital, analógico, emulación CH Products y emulación Thrustmaster. Si a todo esto le añadimos, además, una palanca de aceleración analógica y un botón de disparo automático, no queda nada más que probarlo para comprobar la calidad de este fantástico pad dela compañía **Guillemot.**

Para más información contactar con: Ubi Soft (93-5895720).


EL PODER
DE BLIZZARD
ESTÁ EN TUS MANOS
NUEVO
WARCRAFT II BEYOND THE DARK PORTAL
EXPANSION SET
Ubi Soft
BEST SELLER
WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS
La batalla por Azeroth continua por tierra, mar y aire
VERSIÓN CASTELLANA
BLIZZARD
Ubi Soft
DIABLO
BLIZZARD
BLIZZARD ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas o e-mails que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ADICTO A LAS AVENTURAS

¿Cuál sería la ampliación perfecta para que mi PC durase más de medio año?
He visto un juego de Saturn llamado «Enemy Zero» y me ha gustado bastante, ¿saldrá para PC?
Me encantan las aventuras gráficas (tengo «Ripper», «Toonstruck» y «Aliens») ¿cuál me recomendáis? (no valen clásicos)
¿Funcionará «Blade Runner» en mi PC? (Con una calidad aceptable)
¿Hay algún truco para que no se mueran los protagonistas de «Aliens» de hambre? (Que conste que les doy de comer)
¿Se sabe algo de «Toonstruck 2»?

Víctor Galán. Madrid.

RESPUESTA: *Con una ampliación a Pentium 2 no tendrás que preocuparte en mucho tiempo de actualizar tu equipo, aunque, ojo al hardware que incluyas, ya que si compras una tarjeta gráfica de baja calidad, un disco duro lento, y demás dispositivos de baja calidad –aunque baratos– no habrás solucionado nada. La informática es como todo: puedes encontrar cosas con precios bajos, pero casi nunca darán buen resultado.*
No estamos muy seguros de que salga «Enemy Zero» para PC. En su momento se anunció, pero parece que el proyecto se quedó, finalmente, para versiones de consola únicamente.
«Blade Runner» y «The Curse of Monkey Island» tendrían que ser tus próximas compras obligadas si es que buscas buenas aventuras gráficas.
«Blade Runner» funcionará bastante bien en el equipo mínimo que requiere, un Pentium 90 con 16 MB de RAM, aunque para este tipo de CPU sería recomendable tener más memoria de la exigida. (p.e. 24 MB).
Lamentablemente no existe ningún truco para lo que nos pides, en la aventura «Aliens».
En principio no hay ningún comunicado oficial que confirme la realización de «Toonstruck 2».

A LA RICA PREGUNTA

Tengo «Tomb Raider» y los patches de Internet para mi tarjeta, pero aunque la calidad aumenta, la velocidad me disminuye hasta dos frames por segundo. ¿A qué se debe, a la memoria de la tarjeta o a la RAM? ¿Cómo irá «Tomb Raider 2» con mi equipo?
En el número 33 de la revista dábais una demo de «Resident Evil», pero sólo para tarjetas 3D. ¿La versión final necesitará obligatoriamente tarjetas 3D?
¿Qué diferencias hay entre la tarjeta Maxi Gamer 3Dfx y la Monster 3D? ¿Son compatibles? ¿Serán compatibles con las 3Dfx nuevas?
El aclamado juego de PlayStation «Final Fantasy VII» ¿podría tener una versión en PC en un futuro? Si no, ¿Con un emulador de PlayStation me iría bien?
¿Saldrá el programa«Blade Runner» en castellano?
He oído que Sony quiere comprar Core. ¿Cómo afectará esto a los juegos de PC?

Samuel Molina. Barcelona.

RESPUESTA: *Por las características de tu equipo, el problema que tienes con «Tomb Raider» se debe a que aunque tu tarjeta gráfica tiene en el nombre la coletilla 3D, no es una verdadera tarjeta aceleradora 3D de las que hay en el mercado, por lo que los patches que te has bajado de Internet de poco te van a servir. Así, te pasará lo mismo con «Tomb Raider 2», que te funcionará con tu VGA normal, aunque bastante bien, gracias a tu procesador Pentium.*
«Resident Evil» sale exclusivamente para tarjetas aceleradoras 3D.
Entre la tarjeta Maxi Gamer 3Dfx y la Monster 3D de Diamond no existe apenas diferencia física palpable, únicamente en el software que incluyen.
«Final Fantasy VII» saldrá para PC, aunque la fecha inicial prevista es finales del 98.
Sí, «Blade Runner» estará traducido y doblado al castellano.
En cuanto a tu última pregunta, de ser así, no creemos que los juegos para PC se vean afectados en lo más mínimo.

EQUIPO SUFICIENTE

Tengo un Pentium 200 MMX, 32 MB de RAM, 2.5 GB de disco duro, una tarjeta gráfica SVGA S3 VIRGE y Windows 95. Mis preguntas son: ¿Con este equipo, podré jugar bien a «X-Wing Vs. TIE Fighter»? ¿Y a «Alien Vs. Predator»? ¿Y a «Tomb Raider 2»?

Antonio Salmerón. Madrid.

RESPUESTA: *El equipo del que dispones es más que suficiente para disfrutar plenamente de los juegos que nos comentas, aunque no sería mala idea el ir pensando en adquirir una tarjeta aceleradora 3D, por dos razones. La primera, que la avalancha de titulos que se nos viene encima aprovecharán el uso de este hardware, y segundo, que los precios de este hard están bajando vertiginosamente, en relación a los originales.*

PROBLEMAS CON RED ALERT

Con el juego «Red Alert» bajo Windows 95 tengo problemas; me resulta casi imposible jugar, pero cuando lo consigo aparece el juego con una resolución pequeñísima, las películas y los sonidos tartamudean. Si tengo un Pentium 133, con 16 MB de RAM, ¿qué ocurre?, ¿cómo puedo solucionarlo, si bajo DOS sí funciona correctamente?

José Nicolás Orellano. Jaén.

RESPUESTA: *Aunque en tu carta no nos dices qué tarjeta gráfica tienes, por los problemas que nos indicas todo nos hace suponer que la clave está ahí, ya que tu Pentium 133 es más que suficiente para ejecutar correctamente «Red Alert». En DOS te funciona correctamente porque los gráficos se presentan en una resolución de 320x200, la mitad de la de la versión de Windows, por lo que tu tarjeta gráfica los soporta bien. ¿Solución? La lógica. Comprarse una tarjeta de vídeo de mayores prestaciones.*

SEGUIDOR DE PSYGNOSIS

Me gustaría saber cuándo saldrán a la venta los siguientes juegos: «The Island of Dr. Moreau» y «Zombieville», ambos de Psygnosis. ¿Estarán traducidos al castellano? ¿Cuál me recomendáis?

Alberto Bermejo. Barcelona.

RESPUESTA: *El juego «Zombieville» está prácticamente en la calle. A partir del mes de Diciembre podrás disfrutar, teóricamente, de esta divertida aventura.*
En cuanto a «The Island of Dr. Moreau», debemos decirte que aún se encuentra en un estado algo precario en su finalización, y no se espera que salga hasta bastante entrado 1998.
Elegir entre uno y otro es francamente complicado ya que, aunque caigamos en el error del tópico, son dos clases muy diferentes de aventura y, por lo tanto, ambas te pueden gustar a rabiar, o decepcionarte por completo.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Una Navidad llena de Regalos
MATEMATICAS CON PIPO
THE OFFICIAL LICENSED GAME
MIB MEN IN BLACK THE GAME
F/A-18 HORNET 3.0
Barbie Cuentos Mágicos
International Rally Championship
actua SOCCER 2
Battleground Waterloo
MusicTime DELUXE
Buster y las Alubias Mágicas
Battleground Napoleon 1812
GOLDEN LINE Arcadia
Rally
Crusade
GENDER WARS
fatal racing
actua soccer
Arcadia
FUNSOFT

REDES

Internet



Esta guía de iniciación de Anaya Multimedia pretende enseñar a aquel que no sepa nada sobre la Red de redes todo lo necesario para iniciarse en la navegación. El lector podrá aprender rápidamente a trabajar con los principales navegadores, a transferir ficheros, utilizar Telnet, búsqueda de información, y una gran cantidad de cosas más muy interesantes y prácticas.
Desde luego, no se debe pretender encontrar profundidad en los temas que trata, ya que es una guía para los que se inicien.

1.000 Ptas. **208 Págs.**
Carlos Esebbag Benchimol/
Juan Llovet Verdugo
Anaya Multimedial
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

PageMaker 6.5 para Windows 95 y NT 4.0

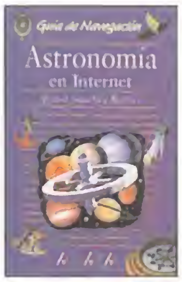


La nueva edición de este potente programa de edición y creación de páginas en Internet está fielmente recogida en esta obra de Anaya Multimedia. todas las novedades, así como todos los aspectos que no son novedosos, han sido recogidos por el autor y plasmados en este sencillo manual. El abordaje de cada tema se ha hecho con especial cuidado para que no quede nada que pueda llegar a crear confusión al lector, lo que hace que este manual se perfile como un elemento casi imprescindible en la librería de todo usuario de PageMaker 6.5

2.995 Ptas. **403 Págs.**
José Mª Delgado Cabrera
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Astronomía en Internet



Con la guía de navegación Astronomía en Internet el lector no tendrá problemas a la hora de encontrar temas concretos relacionados con la Astronomía, dado la ingente cantidad de temas que se pueden encontrar en Internet.
La guía proporciona multitud de direcciones donde encontrar datos relacionados con el tema en cuestión, y aunque muchos de ellos no son accesibles directamente, el libro proporciona el camino para llegar a los mismos.
Está dirigidos a los cibernautas astronómicos, pero también es de utilidad a todo aquel que esté interesado en la Astronomía.

1.000 Ptas. **206 Págs.**
Pedro Sánchez Rubio
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

La Biblia de Office 97

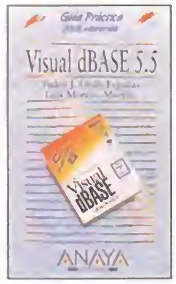


Esta obra guiará a los usuarios, paso a paso, por todas las aplicaciones que este paquete de Microsoft incorpora. Así, los lectores podrán descubrir la manera más eficiente de trabajar con Office 97, además de poder aprender todas las posibilidades de la integración de los paquetes de Microsoft para transferir información, vincular e incrustar objetos, combinar información, y un sinfín de cosas más.
Es una muy buena manera de conocer a fondo todos los programas integrados de Microsoft Office 97, además de estar escrito para usuarios de todos los niveles.

5.495 Ptas. **880 Págs.**
Lonnie E. Moseley/David M. Boodey
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Visual dBase 5.5



Todo aquel usuario que se quiera iniciar en Visual dBase 5.5 tiene en esta guía práctica una muy buena manera de empezar. Estructurado a lo largo de trece capítulos, la obra posee un lenguaje sencillo y directo que facilitará el aprendizaje rápido, que al fin y al cabo es de lo que se trata.
Como es sabido por los conocedores de las guías prácticas de Anaya Multimedia, no se trata de profundizar en la materia, sino de dar unos primeros conocimientos que sirvan de base.

1.695 Ptas. **319 Págs.**
Pedro J. Lledó Espadas/
Luis Moreno Moreno
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Excel Office 97



En esta obra de la Editorial Paraninfo se abordan todos los aspectos fundamentales, y los no tan fundamentales, de la última, por ahora, versión del programa de Microsoft, Excel, en su versión 8.
El libro está estructurado en 18 capítulos fáciles y sencillos de leer, abordando aspectos del programa como los conceptos básicos, las nuevas prestaciones, herramientas para el análisis, y un largo etcétera de todo lo que conlleva el mismo.
Es una buena manera de hacerse con el dominio de esta potente aplicación de Microsoft.

3.995Ptas. **490 Págs.**
Susana Linares
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

PROGRAMACIÒN

1001 recursos de programación



Con esta guía, el lector podrá ayuda para navegar por la Red, descubriendo todos los recursos de programación que la misma esconde.
Esta obra no sólo es una lista de direcciones de recursos, sino una detallada guía donde el usuario encontrará todo lo que está buscando sobre lenguajes, aplicaciones, publicaciones, es decir, todo lo referente al mundo de la programación, ideal, pues, para todos aquellos interesados en el tema.
En definitiva, una muy buena manera de no perderse horas y horas en Internet es hacerse con un ejemplar de esta fantástica guía.

5.995 Ptas. **781 Págs.**
Edward J. Renehan
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

WordPerfect 7 para Windows 95



En esta obra se trata de todo lo referente a WordPerfect 7, un libro que se presenta casi esencial para aquel usuario, avanzado o no, de este procesador de documentos.
El libro muestra a los lectores numeroso ejercicios e imágenes que ilustran todas las explicaciones, y todo ello ayudado por la sencillez y claridad de las mismas.
Al finalizar la lectura de este libro, el lector será capaz de dominar la mayoría de las funciones de esta potente aplicación de Corel, además de comprobar las ventajas de su utilización.

4.495 Ptas. **550 Págs.**
J. Carlos Luengo
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO
Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

La cuesta de Enero

Estamos en una situación un tanto peculiar. En pleno mes de Enero, a caballo entre las vacaciones y los exámenes, disfrutando de todos los juegos que nos han regalado, pero sin un duro para comprar otros nuevos. Las compañías, por su parte, parecen también contagiadas de esta tendencia de incertidumbre. Semi agotadas por la campaña de Navidad, permanecen casi latentes en espera de mejores fechas para lanzar sus productos. Eso no quiere decir que en este mes no se publiquen juegos. Lo hacen, pero en menor medida que otros meses. No obstante, novedades sigue habiendo, y la muestra la tenéis aquí, en lo apretado que está el orden del día de la nueva reunión. Que alguien cierre la puerta, que empezamos.

RANKING DE BATALLAS

La primera clasificación del año no aporta muchas sorpresas con respecto a las que tuvimos el año anterior, salvo la parte baja. ¿Cambiarán algún día los primeros puestos?

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- Dune II
6.- Z
7.- The Settlers II
8.- Dungeon Keeper
9.- Transport Tycoon
10.-Theme Hospital

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

Antes de entrar en materia, una noticia de ultimísima hora. Precisamente en este momento en que «Age of Empires» se consolida como clásico indiscutible y «Sid Meier's Gettysburg» empieza a hacer estragos entre los estrategas de todos los pelajes, salta una enorme sorpresa. Viene directamente de Firaxis, y no es otra que el anuncio de «Sid Meier's Alpha Centauri», el segundo juego del genio en su nueva compañía. De este título poco se sabe: que estará acabado para finales de año, que va a ser estrategia en tiempo real, y por supuesto, que va a estar ambientado en el espacio. Lástima que no tengamos ni una mísera imagen. ¿Será mejor que «Gettysburg»? Sid se está poniendo el listón muy alto.

JUEGOS PARA UN AÑO NUEVO

Este comienzo de año nos sorprende con Sir-Tech dándole una nueva vuelta de tuerca a su sistema de juego de comandos, anunciando «Jagged Alliance II». Para el verano está previsto un título que, además del antiguo sistema de turnos, va a incorporar una nueva mecánica en tiempo real. Con cincuenta mercenarios dotados de más habilidades que los harán más completos, incluso con editor incorporado. Con misiones nocturnas y que se desarrollan en interiores de minas. Aumentará la calidad de los decorados, en alta resolución y con mucho detalle, pero se mantendrá la fenomenal jugabilidad y la variedad de las misiones. Las opciones multijugador serán lo más amplias posibles.

Interactive Magic, más dada a la simulación que a la estrategia, nos intentará sorprender con «Seven Kingdoms», en el que se juntan la estrategia en tiempo real y la creación de imperios –pronto le salen competidores a «Age of Empires»–. En él se darán cita la lucha y el comercio, la diplomacia y el espionaje, pero también la investigación y la construcción con siete civilizaciones entre las que escoger. Sus gráficos serán pequeños pero graciosos, y las animaciones prometen bastante, como el sistema de juego, que ofrecerá combate en diversos

medios, y muchos acontecimientos aleatorios, además de un manejo lo más cómodo posible. Sierra ampliará su serie Lords con «Lords of Magic», un traslado de la idea de «Lords of the Realm» a un mundo mágico y fantástico, con el mismo sistema de juego por turnos pero con la lucha en tiempo real. Algunos números: más de ochenta criaturas fantásticas con las que formar nuestros ejércitos, más de ciento sesenta hechizos diferentes, y veinticuatro tipos de Lords a escoger cada uno con su mundo correspondiente. Muy en la línea de «Master of Magic» o «Heroes of Might & Magic», incorporará también retazos de comercio y diplomacia, junto a un editor de mapas en 3D.

Ya os hablé en el mes pasado de «The War of the Worlds», de Rage/GT, del que ahora tengo más datos. Es básicamente un juego de lucha estratégica entre la raza humana y unos marcianos que intentan conquistar nuestro planeta. Dotado de una línea de desarrollo totalmente libre, el juego tiene lugar en un mapa 3D con mapeado de texturas, la misma realización que los objetos y unidades. La nota de simulación estratégica la pondrán los apartados de investigación, desarrollo y producción, pero lo que primará será, una vez más, el combate.

Siguiendo el apartado bélico nos encontramos con «Panzer Commander», de SSI –nada que ver con «Panzer General»–, un simulador de batallas de tamques en 3D, en la línea de aquel «1942: Across the Rhine» y ambientado en varios escenarios del mismo conflicto. Intentará plasmar todo el realismo de la guerra, tanto en la realización de los tanques, como de los decorados, y en la reproducción de características del entorno de una batalla.

Y para terminar, un par de apuntes. El nuevo wargame por turnos de Talonsoft se llama «East Front», fuera ya de la serie Battleground y dentro de una nueva denominada Campaign. Su facilidad y agradabilidad de uso junto a sus posibilidades como wargame le convertirán en una de las apuestas más firmes. Por otra parte, nos encontramos con otro juego de cartas informatizado. Es «CHRON X», de Genetic Anomalies, que sólo se puede jugar por Internet y que aseguran que es tan interesante y adictivo como «Magic: The Gathering», pero que cuenta con la ventaja de que lo podéis probar gratuitamente en la dirección ***www.geneticanomalies.com***.

LOS CONSEJOS MÁS ÚTILES

Para comenzar con las cartas, los útiles consejos y trucos de nuestros amigos Estrategas Anónimos para echarnos una mano a todos en nuestros juegos. Marcos Soldevila, que nos escribe desde Castellón, plasma su experiencia en **«Dungeon Keeper»** en los siguientes trucos. Si sacrificamos unos cuantos duendes, los dioses del templo nos recompensarán reduciendo el coste de los mismos a 150 monedas, aunque no lo podremos hacer todas las veces que queramos. Si lo que sacrificamos es un demonio de hiel, una dama y un troll, nos ofrecerán un segador astado. Al sacrificar algunas moscas, lo que obtendremos será un hechizo; y al hacer lo propio con unas arañas, nos darán un warlock. Como conclusión, los mejores resultados se obtienen con tres o más criaturas del mismo tipo, aunque combinaciones arriesgadas darán resultados insospechados. Asimismo, Marcos nos desvela que en los mundo s 8 y 9 hay un reino oculto en cada uno.

Ahora, Pedro Javier Mora (Nexus 8), de Madrid, nos da un consejo para un juego tan antiguo como **«Centurio»**, pero que a muchos de vosotros os sigue apasionando. Su táctica para ganar al principio es escoger un batallón en línea y escoger la defensa del escorpión. Si nuestro general tiene una voz potente y el enemigo ataca sólo por el centro, mandamos a la caballería de los extremos al ataque. Así, cuando el enemigo llegue al grueso de nuestro ejército, ordenamos un ataque masivo, con lo que obtendremos muy pocas bajas y una gran victoria. Pedro nos propone una pregunta: en **«Buzz Aldrin Race Into Space»** –otro antiguo–, ¿cómo hacer para mandar una nave tripulada a la Luna sin que la misión fracase por cualquier causa?

Dídac nos envía un e-mail desde Valencia en el que nos cuenta su pasión por **«Civilization II»**, y nos pregunta si habrá una tercera parte. La verdad es que es una pregunta que nos formulan constantemente, y la respuesta es siempre la misma. Difícil, por no decir imposible. A todos los estrategas nos gustaría mucho, pero Sid Meier –el único que podría realizarlo–, ya no trabaja en Microprose, pues tiene su propia compañía, y «Civilization» muy probablemente sea marca propiedad de la compañía que creó las dos anteriores. Si esas dos instituciones ►



Jagged Alliance ii



Seven Kingdoms

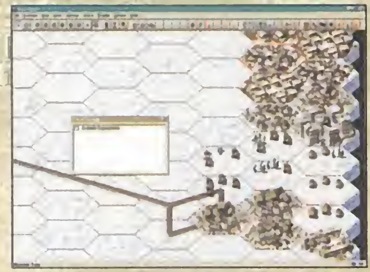


Lords of Magic



Panzer Commander

En breve nos esperan novedades tan sonadas como «Jagged Alliance II», «Panzer Commander» y «Lords of Magic»



East Front



The War of the Worlds



Chron X



Sid Meier's: Gettysburg!

«Red Alert» es uno de los juegos sobre los que más preguntáis, ¿quizá por eso está en lo alto de nuestra lista?

vuelven a trabajar juntas –poco probable–, quizás haya un «Civilization III». Veremos.

Nuestro amigo Igor, de Las Palmas, nos comunica su indignación cuando se enteró de que «Sole Survivor» iba a ser sólo multijugador. Su queja es debido a que piensa que las compañías incentivan mucho las posibilidades multijugador de los juegos de estrategia, lo que le parece una forma cara de jugar. No lo es tanto, Igor. Para jugar con otro amigo por modem, sólo necesitas uno de 33.600 –unas 20.000 pesetas– y la hora de llamada urbana no supera aproximadamente las 140 pesetas. Y para jugar por Internet, el coste de la llamada es menor –si es por Infovía– y hay proveedores que salen a poco más de 1.000 pesetas al mes –con tarifa plana–. Aunque todo depende de la economía.

RED ALERT Y OTROS JUEGOS

Arrecian las preguntas sobre el gran juego de Westwood, que según nuestro ranking es el que más aprecian los estrategas en España. Emilio J. Alegre, de Valencia, es uno de ellos, que ha conseguido llegar a la fase 14 de los aliados –la penúltima–, donde se ha atascado, y cuyo objetivo es reprogramar todos los ordenadores del generador. Como bien dices, tienes dos grupos. El primero, muévelo hacia el este pasando los tanques, donde encontrarás a varios enemigos, que eliminarás con tus riflemen, cuyas heridas podrás sanar con el médico. Superada esta contingencia, dirígete hacia el norte por el pasaje, donde se encuentra el primer generador que has de desactivar. Hecho esto vuelve atrás y dirígete de nuevo hacia el siguiente panel. Mientras tanto, con el grupo B avanza hacia el sur, donde habrá un granadero en los controles del generador. Acaba con él, y cuando tu ingeniero coloque una carga en el generador, recibirás más riflemen de refuerzo. Continúa hacia el este y allí encontrarás otro generador, con el que ya sabes lo que hacer. A partir de aquí sigue por ti mismo en esta larga y difícil misión.

Con Daniel Miñano (Murcia) seguimos en **«Red Alert»**, pero en la misión 13 de los soviéticos. Para terminar con éxito la misión, en lugar de capturar la cronosfera al final de la misma –lo que, extrañamente, te hace fracasar–, captura las barracas que hay al noroeste de ella. Crea un gran grupo de infantería lanzacohetes y destruye a los helicópteros que intentarán atacar la cronosfera, mientras diriges algo de infantería y tanques hacia allí para defenderla de ataques terrestres. A partir de aquí, destruye sistemáticamente todas las unidades aliadas.

Cecilio, desde Murcia, quiere saber lo que aporta **«CivNet»** sobre «Civilization». Básicamente, es el mismo juego, salvo por dos aspectos; primero, porque es un programa de Windows y tiene un interfaz más completo y cómodo, ligeramente distinto; y segundo, porque disfruta de enormes posibilidades multijugador, por modem, red, serie e Internet, para lo que fue diseñado. También soluciona "bugs", e incorpora un menú cheat –accesible pulsando CTRL A O D B A M F en secuencia al final del turno–.

Santiago Alonso, de Ciudad Real, no consigue salir de sus problemas en **«Theme Hospital»**. Nada más comenzar, lo mejor es poner 2 recepcionistas y 2 médicos de cabecera; y quitar un 20% de especialización y ponerlo en diagnosis. Construye todas las habitaciones que puedas al principio, aunque necesites pedir un préstamo, que ya devolverás. Aumenta el ritmo de contratación de médicos y enfermeras al mismo tiempo que lo haga el de enfermos, y pon por lo menos un accesorio en cada habitación.

Ahora, una reclamación de ayuda para un amigo que escribe desde kaos@cdrom-multimedia y que se encuentra atascado en el nivel 9 de **«Dark Reign»** jugando con la guardia de la libertad. Ha acabado con todas las tropas del Imperio, pero no puede rescatar al científico. Seguro que algún asistente lo sabe.

Sergio Agrella Galván, desde Tenerife, necesita un truco para **«Pizza Tycoon»**. Una estrategia muy útil es pedir el dinero prestado que podamos. Después salvamos la partida como el personaje que hemos escogido. Empezamos una nueva partida con ese personaje y, ¡sorpresa!.

Por último, Toni Osman de Barcelona, pregunta por el disco de misiones para **«The Settlers II»**. Se llama «The Settlers II Mission CD». En cuanto a un posible «The Settlers III», yo también creo que la saga no ha terminado. «Age of Empires», te lo recomiendo.

Hasta aquí ha llegado la primera reunión de 1.998; pero no os preocupéis, que todavía nos quedan 11, y muchas cosas que contarnos.

El Estratega Anónimo
(alias Darth Vader)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Xenocracy
El Sistema Solar en guerra

De los creadores de «Perfect Assassin», nos llega la más reciente información acerca de su último y actual proyecto, «Xenocracy», un arcade futurista en el que controlaremos unas poderosas naves espaciales, en una guerra sin igual por el control de un sector de la galaxia.


También existirán cruentas batallas en las superficies planetarias.







Gracias a que todas las naves están siendo diseñadas previamente en papel, los resultados serán impresaionantes a todos los niveles.





GROLIER INTERACTIVE
En preparacion: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/SIMULADOR

En el futuro lejano, el Sistema Solar está controlado por cuatro superpotencias, que luchan por la supremacía y el control total del mismo y parece que la guerra es inevitable. Hasta tal punto, que el gobierno global ha formado un grupo de élite, el UPN, encargado de velar por la estabilidad económica y política. Nuestra misión como comandantes de este grupo será controlar las acciones llevadas a cabo por las flotas de la Tierra, Marte, Mercurio y Venus, además de desmantelar los convoyes piratas.

Todo aquel que disponga de tarjeta aceleradora disfrutará de una versión optimizada del juego

ARCADE O SIMULACION

Este será el argumento de «Xenocracy». Un juego que nos colocará justo en el medio de una guerra interplanetaria, donde cada decisión que tomemos será crucial.
Podremos elegir entre el modo arcade, donde únicamente deberemos sobrevivir en las diferentes misiones de ataque y defensa, acabando con los enemigos que se nos pongan delante, gracias al poderoso armamento de los sofisticados cazas de que dispondremos, o simulación, en el que además, tendremos que tomar decisiones estratégicas, posicionando nuestras unidades en los diferentes sectores del Sistema Solar, para atacar de forma inmediata.
Lo más atractivo de «Xenocracy» será la dificultad que tendremos a la hora de tomar decisiones, ya que nunca podremos decantarnos por un bando, sino mantenernos en una estricta neutralidad, cosa que aunque al principio puede parecer sencillo, más adelante, y debido a los intereses cambiantes de cada ejército, será una labor harto complicada.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Lo que los programadores de Grolier Interactive quieren con «Xenocracy»

es que sea un título perfecto y atractivo para todos los aficionados, sean cuales sean sus gustos y preferencias. Para ello, primero está el hecho de que estén creando un modo arcade, pensando en los más activos y amantes de darle "caña" al joystick y un modo simulación, para los que les gusta pensarse sus movimientos y elegir una estrategia adecuada con la que atacar al enemigo.
Algo a lo que se le está dedicando mucho tiempo es a la I. A. de las naves y personajes, controlados por el ordenador, que se quiere que sea muy superior a la de los juegos que hasta ahora hemos podido encontrar. En «Xenocracy» deberemos demostrar todas nuestras dotes como pilotos estelares, ya que nuestros adversarios serán capaz de llevar a cabo estrategias de ataque, como si de expertos guerreros se tratara, prefiriendo las maniobras complicadas, a un ataque frontal, que siempre suele ser sinónimo de suicida.



El punto álgido de la aventura que se nos presentará en «Xenocracy», será el momento en el que tengamos que disputar una batalla espacial.

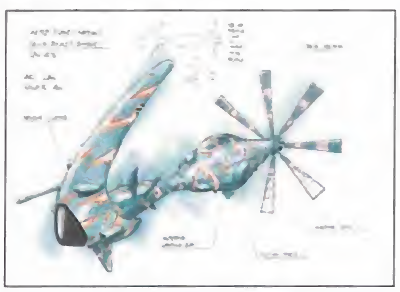
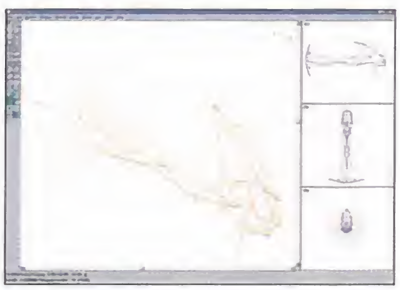
Con más de 70 escenarios diferentes, en los que se desarrollarán las misiones de forma aleatoria, numerosas armas y naves, la posibilidad de juego por red e Internet, y la de usar la potencia de las tarjetas aceleradoras 3D, «Xenocracy» tiene todas las papeletas para convertirse en un genial producto que guste al cien por cien.

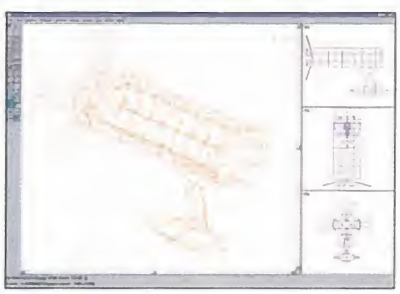
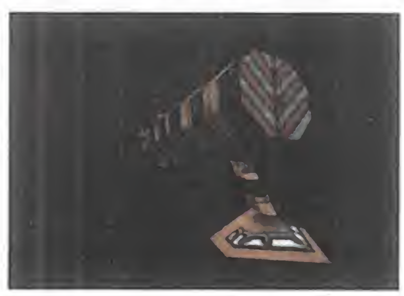
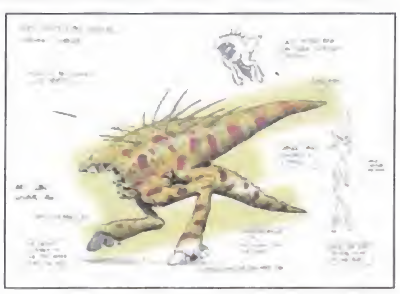
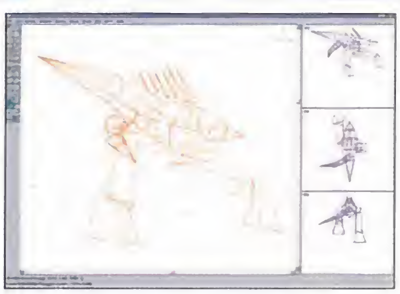
C.F.M.

«Xenocracy» tendrá dos modalidades de juego: arcade y simulación






Un lento proceso

A fin de conseguir el mayor detalle, resolución y realismo en los elementos de escenario, naves y robots, el proceso de creación al que están siendo sometidos, incluye una fase de diseño en papel, otra posterior de esquematización en polígonos transparentes, y una última y definitiva de coloreado.
Todo un trabajo, laborioso donde los haya, que, eso sí, hace posible que el resultado esté siendo tan impresionante como el que aquí podéis apreciar.

Novedades

Hollywood Monsters

- La aventura gráfica más espectacular creada en España.
- Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
- Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
- Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
- Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
- Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.


5 escenarios diferentes


100 pantallas y 50 personajes


2 horas de locuciones digitales

"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN

PENDULO STUDIOS



POR SOLO
2.995

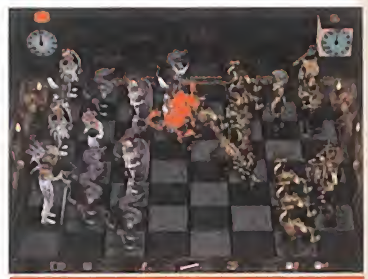
pc cd rom compatible Win 95

Combat Chess

- **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
- Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
- Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
- En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
- Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.


modo 2D


modo 3D


modo combate

empire® INTERACTIVE



POR SOLO
2.995

pc cd rom compatible Win 95

Flight Unlimited II
Calidad fotográfica

Cuando Looking Glass Technologies lanzó al mercado su ópera prima «Flight Unlimited», crearon un impacto intenso pero breve en el mundillo de los simuladores de vuelo. Este programa era una maravilla tecnológica con su dinámico y fluido modelo de vuelo y sus espectaculares terrenos casi fotorrealistas. Pero pasó, sin pena ni gloria, por delante de nosotros y no se quedó en el disco duro de casi nadie, salvo en el de algunos fanáticos de los vuelos espectaculares.



La representación de los distintos terrenos que sobrevolaremos indica el duro trabajo que se está realizando.





LOOKING GLASS TECHNOLOGIES/EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN95)**
SIMULADOR

Ahora Looking Glass vuelve a la carga con el "original" título de «Flight Unlimited II» y su realmente ambicioso objetivo no es otro que intentar desbancar al «Flight Simulator 98» de Microsoft de su corona. A todos puede pareceros un objetivo demasiado ambicioso e incluso puede que insensato. Nosotros pensábamos lo mismo, pero después de pasar varias horas probando a fondo una primera versión de este juego tenemos serias dudas y hemos llegado a la conclusión de que «Flight Unlimited II» podría tranquilamente conseguir que los señores de Microsoft se apresuren para poner a punto el «FS 99» ó 2000,– igualando la tecnología que Looking Glass derrocha a raudales en este programa.

MUCHAS SORPRESAS

Lo primero que nos encontramos al instalar «FU II» en nuestro PC fue que necesitábamos más de 250 MB de espacio en disco para la instalación sencilla, y más de 850 MB para la instalación completa. El territorio de vuelo va a ser ampliado bastamente hasta abarcar los cerca de 18.000 kilómetros cuadrados que ocupa toda la región de la bahía de San Francisco en California. Y todo con una resolución de 4 metros cuadrados por píxel !!es como volar sobre una fotografía en relieve de la ciudad de San Francisco!!, y de acuerdo con los responsables de Looking Glass, se tardaría más de dos horas y media en cruzar este escenario de extremo a extremo en cualquiera de los aviones que están modelando.

Las sorpresas no acaban aquí. Mientras que el modelo de vuelo –que se basará en complejos cálculos de deslizamiento de aire sobre los planos de un avión– está siendo mejorado y revisado para que los yonquis de la acrobacia puedan seguir haciendo piruetas como antes. Ahora el resto de nosotros también podremos volar admirando el paisaje, explorando todos los rincones de San Francisco, haciendo rasantes bajo el puente colgante Golden Gate, sobrevolando la prisión de Alcatraz para luego poner rumbo a las montañas de Hollywood.

El terreno será tan realista que permitirá vuelo VFR, esto es, volar siguiendo las carreteras y utilizando las características del paisaje para guiarse con la ayuda de un mapa normal. Si estáis pilotando de noche, el programa se ajustará al reloj de vuestro PC y colocará la luna y las estrellas en la posición adecuada para poder navegar por seguimiento de estrellas.

Looking Glass apuesta fuerte por este simulador de vuelo

Looking Glass insiste en que su equipo de programadores está intentado lograr el concepto más ajustado de "realidad inmersiva" en un mundo vivo y móvil. Así, hasta 600 otros aviones –de 25 tipos distintos– pueden estar en el aire al mismo tiempo junto con el nuestro, y aunque la gran mayoría nos estarán dentro de nuestro alcance visual, podremos oír sus charlas con los controladores de vuelo a través de la radio. Si nosotros mismos contactamos con la torre de control, ésta nos dará instrucciones reales de aproximación o despegue. Si el controlador te dice que tengas cuidado porque hay un jet comercial a tu izquierda y mirás por la ventanilla, allí estará, y si te dice que selecciones la frecuencia de radio de los partes meteorológicos, será mejor que lo hagas y prestes atención al informe...

Hablando del tiempo, «Flight Unlimited II» reproducirá día y noche, cielos nubosos o despejados, viento y lluvia. La lluvia parece que va a tener un aspecto inmejorable. En esta primera versión no acabada es fascinante ver las gotas de lluvia estrellándose contra nuestro parabrisas y luego escurrirse por el morro del avión.

¿CUÁL ES TU ELECCIÓN?

«Flight Unlimited II» reproducirá varios tipos distintos de aviones de carácter comercial o deportivo en la línea de los Cessna, Piper o Beechcraft. Incluso incluirá un P-51 "Mustang" para que comprobemos la potencia de su motor y lo ágil de su estructura, pero también para que al apretar el gatillo nos llevemos la desilusión de ver que será un simulador "pacífico", sin armas ni acciones de combate.

Merece mención especial el hecho de que nos permita pilotar un hidroavión. Hasta la fecha, ningún simulador de vuelo lo había reproducido con tanta exactitud y aunque sabemos que en «FS 98» de Microsoft existe esa posibilidad, básicamente se trata de posarse o despegar desde una superficie plana pintada de azul.

Nada que ver con «Flight Unlimited II», donde el modo de comportamiento tan peculiar de estos aparatos quedará reflejado de forma casi idéntica a la realidad. Si paramos nuestro avión mientras se desliza por el agua, se balanceará y medio hundirá, si aceleramos para coger velocidad, saltará y vibrará, y si usamos las vistas externas, veremos cómo levanta espuma y salpicones de agua al avanzar.

DAR EN EL BLANCO

En resumen. Looking Glass, tal y como comentábamos al principio de este artículo, tiene en su punto de mira comercial a toda la multitud de empedernidos amantes del «Flight Simulator» de Microsoft.

Con «Flight Unlimited II» obtendremos uno de los mejores modelos de vuelo existentes hoy en día, más los mejores y más bonitos 18.000 kilómetros cuadrados de terreno vistos hasta la fecha. Pero además de eso, Looking Glass anuncia que periódicamente lanzará al mercado paquetes de ampliación conteniendo más aviones, territorios o características nuevas. Incluso contemplan la posibilidad de producir ampliaciones en colaboración con otras desarrolladoras.

Aún es pronto para decirlo, pero creemos que Looking Glass va a dar en el blanco de su objetivo.

A. "Mad Max" C.

Todos los terrenos en el juego tendrán una calidad fotográfica aplastante









Absolutamente todos los aspectos externos que ocurren en la realidad al volar, estarán representados en «Flight Unlimited II» –lluvia, viento, etc.–.

Shadow Master
La apuesta de Psygnosis





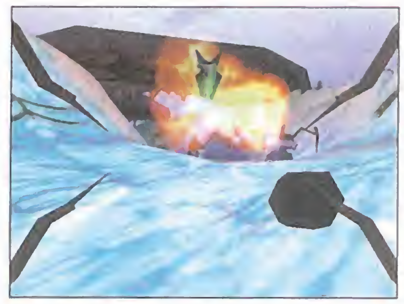
TALES 2/PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE

Cansados ya del dominio de juegos como «Duke Nukem 3D» o «Quake», en la factoría Psygnosis están preparando un producto con el que poner nerviosa a la competencia. Se trata de un arcade 3D cargado de acción y lleno de complicados rompecabezas que llevará por nombre «Shadow Master».

Las tarjetas aceleradoras 3D serán casi un requisito más que una sugerencia

Este arcade se desarrolla en siete mundos distintos en los que convergen un total de 16 misiones, no muy diferentes entre sí. El objetivo global es proteger a nuestro planeta de la dictadura del cacique de turno. Este lamentable ser ha ido colonizando, o mejor dicho, apropiándose por medio de la fuerza, los planetas que forman nuestro sistema, y lo peor de todo es que ha hecho que los habitantes que los pueblan se unan a su causa, quién sabe con qué malas argucias. El caso es que hay que acabar con sus esbirros para luego ir a por el gran jefe y acometer el combate final que libere a la galaxia de su fuerte opresión.





Como podemos ver, los escenarios serán de lo más variado.



Los efectos de luz, así como la regeneración en pantalla, mejorarán bastante con la presencia de tarjetas aceleradoras.



Como en todos estos juegos, cada nivel será más difícil que el anterior, pero por fortuna podremos ir recogiendo armas y nuevas ayudas que nos vayan facilitando las labores de ataque y defensa.

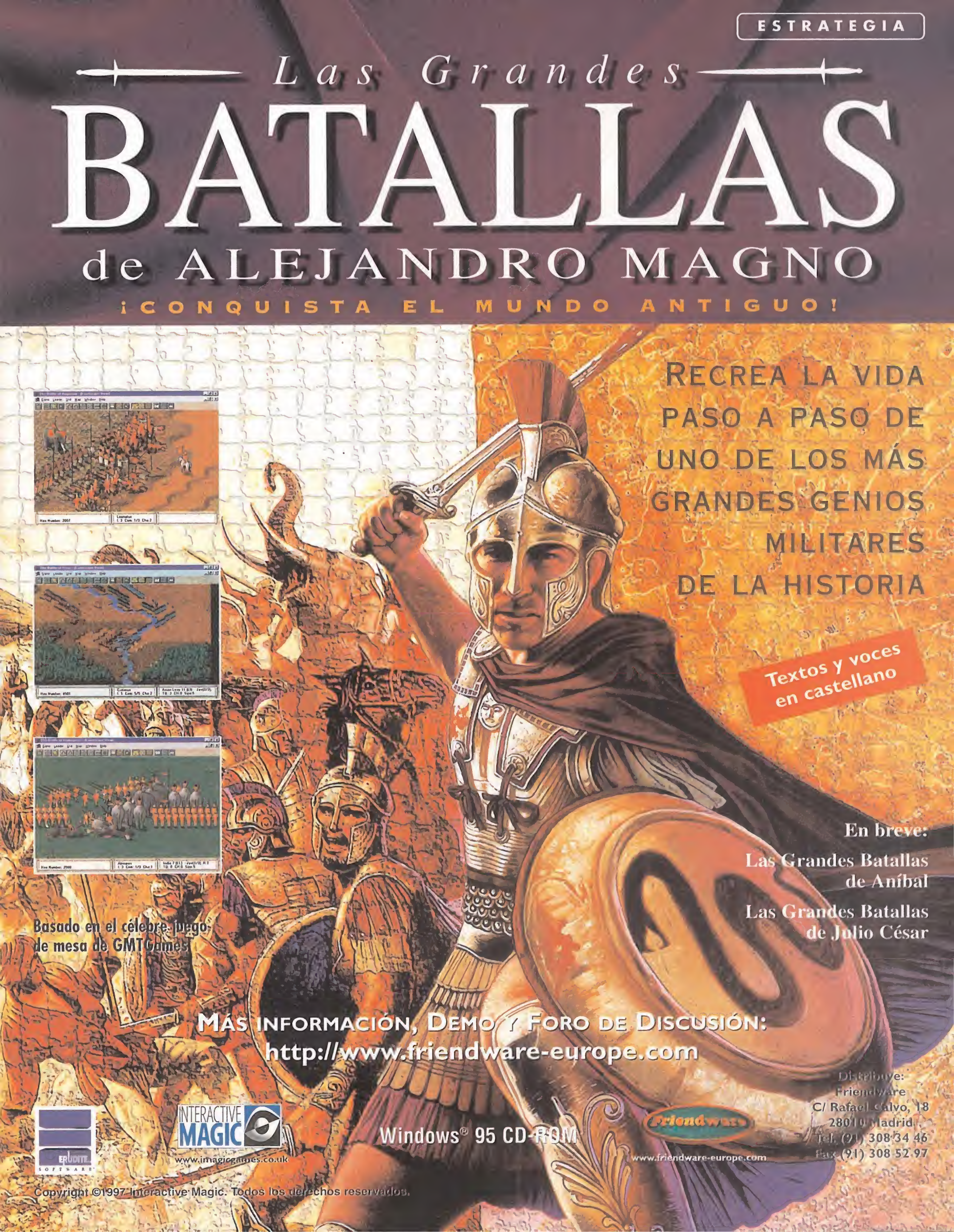
Los gráficos están siendo diseñados en base a los dibujos de Rodney Matthews y gozan de buena calidad, según lo que hemos podido apreciar, pero a juzgar por cómo se mueven los personajes en alta resolución, las tarjetas aceleradoras, que lógicamente soportará el juego, serán casi una necesidad; de lo contrario, hacer que todo lo que aparece en pantalla tenga cierta movilidad nos traerá más de un quebradero de cabeza, o en su defecto, una merma en la calidad de resolución.

El juego soportará también la opción multijugador: un todos contra todos en el que sólo sobrevivirá el más rápido. El máximo de personajes que se pondrán en juego serán 8.

Además de toda esta acción, hay unas pequeñas dosis de estrategia a la hora de resolver las misiones. Un aliciente más.

«Shadow Master» tiene todos los ingredientes de los clásicos y una compañía de las grandes como respaldo. Veremos cómo responde.

D.E.G.


ESTRATEGIA
Las Grandes
BATALLAS
de ALEJANDRO MAGNO
¡CONQUISTA EL MUNDO ANTIGUO!
RECREA LA VIDA PASO A PASO DE UNO DE LOS MÁS GRANDES GENIOS MILITARES DE LA HISTORIA
Textos y voces en castellano
En breve:
Las Grandes Batallas de Aníbal
Las Grandes Batallas de Julio César
Basado en el célebre juego de mesa de GMTGames
MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DISCUSIÓN:
http://www.friendware-europe.com
Distribuye: Friendware C/ Rafael Calvo, 18 28010 Madrid Tel. (91) 308 34 46 Fax (91) 308 52 97
INTERACTIVE MAGIC
www.imagicgames.co.uk
Windows® 95 CD-ROM
Friendware
www.friendware-europe.com
Copyright ©1997 Interactive Magic. Todos los derechos reservados.

Forgotten Realms: Baldur's Gate
Regreso al reino **olvidado**

INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
JDR

El aspecto general de «Baldur's Gate» recordará enormemente a «Diablo», el juego que tantos beneficios ha reportado a Blizzard, es decir, unos escenarios tridimensionales de gran detalle, en el que desplazamos a nuestro héroe bajo una perspectiva de tercera persona, haciendo que luche y se defienda de los continuos ataques de la inmundicia que allí habita; sin embargo, guardará varias diferencias, siendo la más notable el hecho de que en esta ocasión controlaremos a todo un grupo de guerreros y no a un valiente y alocado personaje solitario. Además, tendremos la posibilidad de definirlos totalmente a gusto de cada uno, eligiendo entre guerreros, ladrones, magos, clérigos, etc.

El juego guardará ciertos parecidos con el exitoso «Diablo» de Blizzard







El detalle y la resolución de la totalidad de los gráficos serán elevadísimos, de forma que podremos ver con facilidad hasta el más pequeño de los elementos de un edificio o el más insignificante de los objetos que porte un personaje.





Los enemigos serán los típicos del mundo de "Advanced Dungeons & Dragons", en el que están basadas las reglas de "Forgotten Realms", por lo que nos encontraremos desde orcos, hasta trolls, pasando por ogros, goblins, poderosos brujos, demonios de otra dimensión e incluso dragones.
Con sus más de 10.000 pantallas de juego, el mundo en el que se desarrollará «Baldur's Gate» será uno de los más grandes creados hasta el momento, únicamente igualado por los de la serie «Ultima», y uno de los más reales, ya que se encontrará sometido constantemente a cambios climáticos, pudiendo desencadenarse una gran tormenta y al rato salir el sol, y todo ello, respetando el tiempo, es decir, el día y la noche se sucederán de forma correlativa y lógica.
Todos los aficionados a los juegos de rol de mesa, es decir, aquel en el que el personaje que se representa está escrito en un papel y únicamente se usa la imaginación, están de suerte, ya que dentro de muy poco todos lo van a tener mucho más sencillo, al poder ver en directo las mejores campañas que, antaño, sólamente pudieron presenciar en su cabeza.

C.F.M.



Todos los escenarios de interiores se podrán ver bajo una perspectiva isométrica que permitirá contemplar todas las habitaciones de un único vistazo.





LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA
STAR WARS
JEDI KNIGHT™
DARK FORCES™ II
LA BATALLA CONTINUA
El arcade de acción 3D más esperado
Jedi Knight™, la segunda parte de Dark Forces™, es la experiencia definitiva de juego que recupera todo la esencia del clásico y lo perfecciona con un nuevo, y poderoso, motor 3D nunca visto antes en desarrollos de este tipo. Disfruta de su nuevo, y galáctico, argumento jugando sólo o a través de internet en la zona de juego. X-Wing™ vs TIE Fighter™ y Outlaws™ para multijugador permiten conectarse también al Gaming Zone.
X-Wing™ vs. TIE Fighter™
ZONE
Outlaws™
www.lucasarts.com
www.rebelhq.com
Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es
TM y © 1997 Lucas. Todos los derechos reservados.

SHINY ENTERTAINMENT

Tras el primer anuncio que Shiny efectuó de un título como «Messiah», en la última edición del E3, pocos podían prever que, de nuevo, los creadores de «Earthworm Jim» estaban dispuestos a "hacer saltar la banca" con un órdago en forma de videojuego. Aún así, a los chicos de Shiny no les basta con una única apuesta. El recién nacido 1.998 se plantea como un momento crucial para una compañía que, con tres producciones en cartera, puede llegar a convertirse en una de las grandes triunfadoras de la temporada, ofreciendo así productos atractivos y de altísima calidad, como ya nos tienen acostumbrados.



CUESTIÓN DE Talento

No es un dato desconocido, a estas alturas, que hablar de Shiny es hablar de los reyes de la "locura" en el mundo del videojuego. Sana locura, eso sí, que ha sido capaz de ofrecer joyas como «Earthworm Jim» y «MDK». Sin embargo, se puede afirmar que la compañía está, en estos momentos, atravesando lo que se podría calificar como periodo de transición.
Tras el primer y explosivo abordaje al PC con «MDK», el siguiente juego que Shiny tiene en preparación para los compatibles, «Messiah» –ver Micromanía 35– y todo lo que rodea a su desarrollo, deja bien a las claras que estos chicos van a por todas.
Pero no es sólo el hecho de comenzar a programar para PC el dato que nos importa ahora, así como «Messiah» no es el único título que está en desarrollo. «Wild 9» –tras innumerables retrasos– y «R.C. Copter», ambos para PlayStation, vendrán a acompañar a aquel, estando prevista su aparición en distintos momentos del 98. Y aún existe un cuarto proyecto, «Sacrifice», que hará su aparición en Navidades del 98, o Enero del 99 –aún está por confirmar–, y del que Shiny guarda el más completo mutismo respecto a cualquier información sobre sus características reales.
Pero tampoco es el hecho de tener tres (cuatro) títulos en cartelera el indicativo del cambio que Shiny está atravesando, sino que los tres son juegos capaces de "reinventar" por sí mismos lo que todos conocemos por entornos 3D.
Cuando «MDK» salió al mercado, no pasó mucho tiempo hasta que se anunció, de manera oficial, que el equipo que diseñó y programó el juego pasaba a formar parte de Interplay –Shiny es un equipo de desarrollo oficial de Interplay– como equipo independiente. Así, la compañía que preside Dave Perry parecía encontrarse ante un futuro, cuando menos, dudoso, a corto plazo. «Wild 9» era el único título, entonces, que Shiny tenía en proceso. Sin embargo, Perry tenía un as en la manga. Un as llamado Ego.











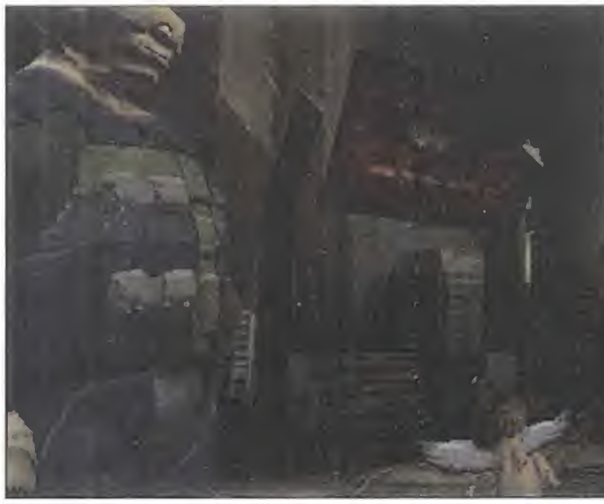


Laguna Beach, hoy por hoy, reúne la mayor concentración de genios de la programación, por metro cuadrado

Formado por ex integrantes de Scavenger, en su mayoría, Ego es un pequeño grupo de cinco personas, capitaneadas por Michael Saxs Perrson, que han sido capaces de desarrollar una tecnología superlativa y avanzar hasta casi un cuarenta por ciento del desarrollo de «Messiah», en poco más de un año.
"Mi tarea en Shiny actualmente", comenta Perry, "es localizar y reunir a los mejores programadores y diseñadores posibles que hay por todo el mundo(...) «MDK» no sólo fue nuestro primer juego para PC, sino que fue el primer programa en que abordamos los entornos 3D. Desde entonces, todos los componentes de Shiny somos unos fanáticos de estos juegos, y es en lo que se basa todo nuestro trabajo; por tanto, mía es la responsabilidad de que en Shiny trabajen los mejores desarrolladores en 3D que se pueda encontrar."
Pero, no por esto, Shiny deja de ser en la práctica una pequeña compañía. Tan es así que el mejor ejemplo lo encontramos en el desarrollo de «R.C. Copter», cuyo equipo lo integran... ¡dos personas! Un programador y un diseñador gráfico es todo lo que hace falta para conseguir un juego que, ante todo, resulta realmente sorprendente.
Y, con "sólo" esto –tres juegos, mucha ilusión, y talento a raudales–, Shiny tiene todas las papeletas para que su nombre llegue a lo más alto durante este año. Por eso, nos fuimos a Laguna Beach, a visitar, "in situ", el cuartel general de Shiny entrevistando a sus componentes más representativos, para ofrecer una panorámica de lo que nos tienen preparado para el 98. Juegos que son todo un aviso a las grandes compañías, y el mejor ejemplo de que no es necesario tener equipos de más de medio centenar de personas para desarrollar títulos de la más alta calidad.
Aunque... ¿tres juegos? ¿Y «Sacrifice»? "Aún no se puede decir nada.", comenta Perry, "Es un secreto."

Messiah







En preparación: **PC CD**
ACCIÓN/AVENTURA

Tras el primer acercamiento "serio" que Micromanía planteó en el último número sobre «Messiah», y si la ocasión lo merece, iremos realizando diversas revisiones y puestas al día sobre el desarrollo de un juego llamado a revolucionar su género. Y creemos que el hecho de poder charlar con los programadores y diseñadores del juego, es una ocasión que ni pintada.

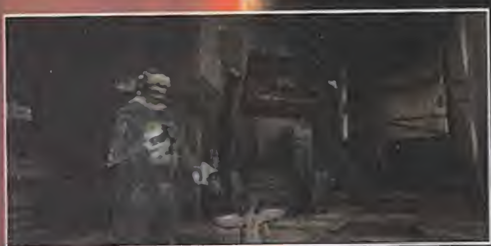
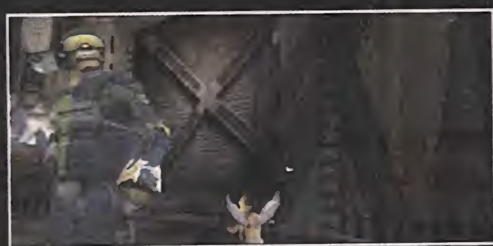
La introducción al juego la realiza Michael Perrson, el programador –"pero todos me llaman Saxs", puntualiza–. "Básicamente lo que hemos procurado hacer con el programa", comenta Saxs, "es ofrecer un mundo 3D totalmente interactivo y con prioridad absoluta para la jugabilidad, que no se vea limitado por la actual potencia de los ordenadores, lo que en muchas ocasiones te obliga a "recortar" en todo lo que te gustaría incluir en el juego. Por eso, comenzamos a trabajar en una tecnología y un engine que fueran capaces de proporcionar el máximo potencial, ajustándose automáticamente al soporte hardware existente (...) En estos momentos, el engine es capaz de adaptarse y explotar al máximo todas las posibilidades intermedias existentes entre un P90 y un P300. Sin olvidar tampoco las posteriores versiones de PlayStation y, seguramente, de las nuevas consolas de Sega y quizá también de Sony."





El uso de términos como Real Time Tessellation y Deformation son los que introduce «Messiah» en el mundo de los entornos 3D, por vez primera. Gracias a esta técnica, el realismo conseguido en escenarios y personajes, así como la interacción entre ellos, alcanza niveles nunca conocidos. "Al tratarse", continúa Saxs, "de una tecnología "escalable", no hemos tenido ningún tipo de limitación en el diseño. El diseño de los personajes es el mejor ejemplo; está formado por entre 180.000 y 520.000 polígonos cada uno, y tras el desarrollo previo en "3D Studio", el modelo se adapta al engine 3D, que lo regenera gráficamente en tiempo real como un conjunto de partes, formadas por un número variable de polígonos que depende de la posición en pantalla del personaje, y del hardware disponible.



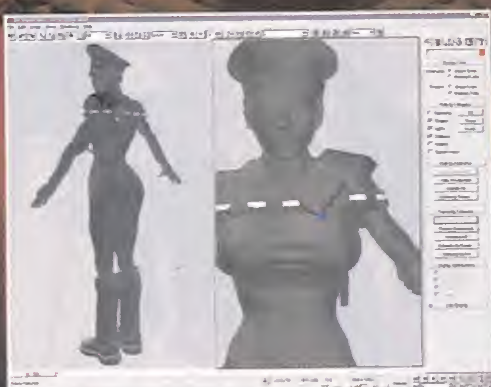
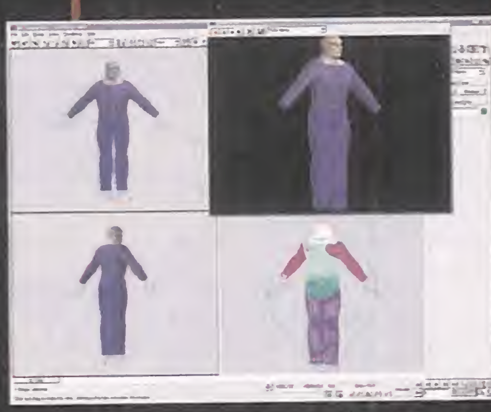

Pero, en todo caso, gracias a su diseño, lo hace como si fuera un ser humano real, con una estructura ósea, músculos y piel, y se consigue el máximo realismo posible en cualquier momento, tanto en detalle como en animaciones, para las que se ha usado motion capture."

¿Es la tecnología, entonces, el "leit motiv" de «Messiah»? No, según Saxs.

"Nuestra principal preocupación era conseguir un juego divertido, en el que todo aquello que se te pase por la cabeza se pueda llevar a cabo. Algo parecido al estilo de «Super Mario 64». La interacción con el entorno es total –la posible limitación viene dada por las características del personaje–, y nuestro objetivo es que si al jugador se le ocurre tocar algo, probar cualquier cosa que en realidad no tenga que ver con la aventura, o "juguetear" con un objeto, pueda hacerlo sin ningún problema. Queremos hacer un mundo real, con posibilidades de interacción reales."

Sin embargo, y con lo impresionante que ya puede llegar a resultar el juego –creednos– en el estado de desarrollo en que se encuentra, resulta muy difícil hacerse a una idea real de lo que puede ser «Messiah» cuando esté a punto de ser lanzado. Existen cinco niveles principales divididos en una decena de subfases cada uno. "Para que te hagas una idea de cómo es cada nivel, hemos procurado pensar en grandes mapas en los que haya que llevar distintas misiones a cabo, ocupando cada uno –en la escala apropiada– alrededor de una milla cuadrada. Así, cada nivel obligará, y más si se quiere investigar a fondo, a estar varias horas jugando para resolverlo."

Pero, como ya informamos, existe cierta polémica habida cuenta de que alguna gente no acaba de creerse demasiado todo esto. Algo comprensible, porque parece demasiado bonito para ser cierto. "Nuestra intención nunca ha sido crear polémica, ni hemos pretendido decir que somos mejores que nadie. Sin embargo, todo lo comentado sobre la tecnología de «Messiah» es cierto", comenta Saxs. "Está todo ahí, y se podrá comprobar cuando el juego esté acabado. Simplemente, hemos trabajado en la línea que creíamos correcta y necesaria, y los resultados nos están acompañando."

La tecnología en que se basa «Messiah», hace posible el uso de modelos 3D de gran detalle.

Wild 9



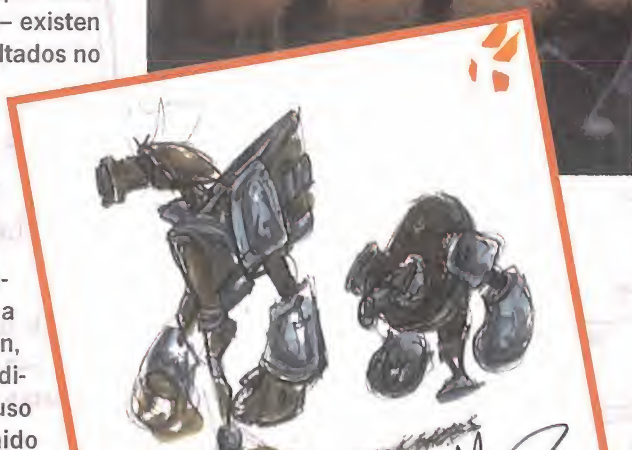


En preparación: **PLAYSTATION**
ACCIÓN/AVENTURA

Cuando un juego pasa más de dos años en desarrollo, la tónica es que –aunque casi nunca, oficialmente– existen problemas, los resultados no son los esperados, o algo no funciona. Sin embargo, para Shiny, oficialmente, ha pasado todo eso, y no es algo que, como en otros casos, represente una tragedia.

"Lo que ha ocurrido es que estábamos tratando de llevar PlayStation a su límite", comenta Scott Herrington, productor de «Wild 9», "y tanto en diseño, como en tecnología, e incluso en el equipo humano se han tenido que hacer grandes cambios. Llegó un momento en que algunos de los miembros del equipo no estaban de acuerdo con los resultados, y prefirieron dejarlo. Así que comenzamos a plantearnos de nuevo ciertos aspectos del juego, para acabar con lo que ahora tenemos, que desde nuestro punto de vista es lo que queríamos conseguir: una experiencia casi cinematográfica para una aventura 3D."

Semejante declaración de propósitos, hace entender que «Wild 9» no es un proyecto corriente, mucho menos después de la sinceridad con que también se habla sobre el desarrollo del juego. Pero, lo más alucinante, es la definición que del mismo hace Kevin Munroe, el director artístico del proyecto. "Lo mejor que te podría decir es que «Wild 9» vendría a ser el resultado de que George Lucas hubiera escrito el guión de «Star Wars» con Lewis Carroll, y hubiese sido una película codirigida con Tex Avery."















Una vez superada la sorpresa, comienza el despliegue –habitual– de imaginación desbordante de Shiny al planteamiento del juego. "La historia", comentan Herrington y Munroe, "nos coloca en el papel de Wex, un adolescente que se ve perdido en un planeta desconocido, y que se une a ocho personajes más de su edad, extraterrestres, para enfrentarse a una criatura llamada Karn que pretende dominar el universo. Karn es la encarnación física de todo el mal, la rabia, agresividad y violencia de la especie humana."

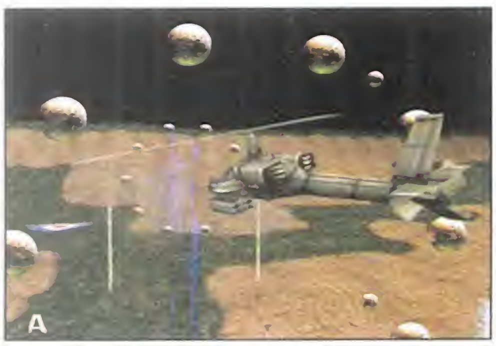
Éste es el punto de partida. Si se quiere, no demasiado original, pero es la puesta en práctica de esa idea básica lo que nada tiene que ver con otros títulos. "La libertad de movimientos es total, gracias al engine gráfico que permite rotar, girar y mover las cámaras en cualquier dirección y sentido. Existen cámaras que siguen la acción del personaje, otras efectúan panorámicas a medida que Wex va corriendo... existen zooms, travellings... casi cualquier posibilidad imaginable está presente en el juego."

Pero no es la espectacularidad lo más importante de «Wild 9», aunque sea mucha. "Hemos basado el proyecto en el concepto básico de la jugabilidad", comenta Herrington, "para lo que el diseño ha jugado un papel muy importante. Wex posee la que creemos es el arma más espectacular que haya aparecido en un juego, y que tienen distintas aplicaciones. Se trata de un guante que el protagonista utiliza de modo parecido a como en «Earthworm Jim» el traje era usado por Jim. Nos puede servir no sólo para su función principal de ataque y defensa, sino como ayuda para superar ciertos obstáculos, e incluso como instrumento de tortura, pudiendo atacar a enemigos, paralizarlos, hacerlos levitar en el aire, lanzarlos contra otros personajes... (...) La intensidad de la acción es total. Hay saltos, caídas, carreras, trampas, escaladas, resbalones, disparos, explosiones..."

Imaginar un juego así es relativamente sencillo. Crearlo, no, desde luego. Pero los resultados que están obteniendo en Shiny son, como siempre, sorprendentes. "Quizá no sea", comenta Kevin Munroe, "el juego más avanzado técnicamente para PlayStation, debido a los retrasos que ha habido –y, también, a lo que Saxs está haciendo con la versión PlayStation de «Messiah»–, pero es lo más parecido que se pueda imaginar a una película de acción."

R.C. Copter















En preparación: **PLAYSTATION**
SIMULADOR

La pregunta parece obvia. ¿Están haciendo en Shiny un simulador? La respuesta no es tan simple, o mejor dicho, puede resultar un tanto ambigua. Sí, y no. «R.C. Copter» es un concepto –como no podía ser de otra manera, viniendo de donde viene– absolutamente original. Que nosotros sepamos, es la primera vez que se está haciendo un juego cuyo protagonista sea... un helicóptero de radio control.

¿Extraño? Tal vez. ¿Original? Por supuesto. ¿Divertido...? Es difícil explicar cuánto.

Básicamente, y eso no se lo puede quitar nadie, «R.C. Copter» será un arcade, en el que tendremos que controlar con una habilidad extrema nuestro modelo de helicóptero, efectuando diversas cabriolas y piruetas, como si de consumados "pilotos" se tratara, en recorridos predeterminados. Una idea bastante parecida, en muchos











aspectos, a la que dio forma a «PilotWings», y su posterior versión de Nintendo 64.
Pero la realidad de «R.C. Copter» esconde un simulador en el sentido más puro del término, de modo que el comportamiento de nuestro pequeño "juguete" en pantalla es exacto, en todo, a los helicópteros de radio control que se pueden encontrar en cualquier tienda de modelismo –aunque bastante más caros que un CD de PlayStation–.
Lo más alucinante de «R.C. Copter», antes conocido como «Fly by Wire», es el modo en que la idea surgió.
Dave Perry, además de un genio del software y del marketing, entre otras muchas cosas, es piloto de helicópteros. Un buen día, al volver de una de sus lecciones, decidió salir a seguir "practicando" unas cuantas piruetas, pero esta vez con con su modelo R.C –este chico no tiene aficiones baratas, desde luego–. Desgraciadamente, el día y el viento reinante no invitaban demasiado al entretenimiento, pues el riesgo de que un juguete tan caro se fuera de cabeza al mar era algo más que probable –de hecho, Dave nos contó que cuando estaba aprendiendo a manejar su primer modelo, éste tuvo un "aterrizaje" algo más que forzoso, y el arreglo le costó más de 500$–. Así que al bueno del señor Perry se le ocurrió proponer a uno de los programadores de Shiny la idea de hacer un helicóptero de radio control, pero en ordenador –de hecho, una versión PC de «R.C. Copter» no ha sido descartada–. Robert Suh, el programador del juego entra en escena, y el resto es, como se suele decir, historia –aún viva–.
Lo que pudo empezar como una diversión es, sin embargo, uno de los juegos más divertidos, atractivos y originales, a la par que simple en concepción, de Shiny. Y no es, ni mucho menos, un "juguete".
Los primeros rumores apuntaron a que Perry había contratado a un matemático de una universidad para que planteara los algoritmos necesarios para adaptar el comportamiento real de un modelo de radio control de estas características a juego. Sin embargo, fue el intenso estudio de física, matemáticas, aerodinámica, etc. efectuado por Suh la base de todo lo que es «R.C. Copter». Se trata de manejar un helicóptero de R.C. real. Que se mueve y reacciona como uno de plástico, metal y gasolina, dependiendo de las variables atmosféricas que se quieran incluir en la configuración del juego, en cada partida. Tal es el ansia por conseguir un realismo exacerbado, que el hecho de estarse preparando por ahora la versión de PlayStation responde a una realidad bien simple. El nuevo mando analógico que existe para la máquina de Sony es prácticamente idéntico en su base a un mando real de radio control –dos potenciómetros combinados–. Para PC, por ahora, no existe algo así, y esa es la única razón por la que hasta el momento no se han decidido a programar la versión de compatibles, porque un joystick no sería lo bastante realista.
Si alguna vez os sentisteis atraídos por un hobby como éste, pero nunca pudisteis ahorrar lo que cuesta uno de estos modelos de radio control, «R.C. Copter» solucionará el problema.


Más novedades, más realismo.
Más fútbol.
6.0
TEMPORADA 97-98
Este año PC Fútbol es mejor que nunca
Michael Robinson
LFP
Producto bajo
Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga
1ª y 2ª División. Temporada 97/98
PC FÚTBOL
incluye
LOS GOLES
de La liga
en vídeo digital
Conéctate a Infofútbol en http://www.infofutbol.com y tendrás la últimas noticias sobre PC Fútbol 6.0



Anuario del fútbol español
Historia y base de datos
Seguimiento con los goles de La Liga
Todas las competiciones
ProQuinielas®2.0
Manager
ProManager®
Infofútbol®
Simulador 3D
PC FÚTBOL 6.0
LANZAMIENTO INMINENTE
RESERVA YA TU EJEMPLAR
EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES
Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
por sólo: 2.995
WINDOWS™95
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
dinamic multimedia
www.dinamic.com 91 658 6008 fax 91 653 2015
0101
Anuario PCFútbol
Historia, Base de datos y seguimiento
infofútbol
ProQuinielas 2.0
Mánager y Pro-Mánager
Simulador 3-D

Dulces de año nuevo

Las fiestas navideñas suelen ser proclives a los más terribles empachos: de turrón, de comilonas, de fiestas... ¡y de aventuras gráficas! En apenas unas semanas, disponemos de más novedades que el resto del año junto. Aprovechémoslo...

Sed todos bienvenidos a la primera reunión del recién estrenado 1.998. Perdonad el desorden, pero es que aquí, en El Club de la Aventura, también hemos celebrado nuestra particular Navidad, y creo que nos pasamos un poco con el cava.

Por fortuna, un puñado de socios –casualmente, atascados en ciertas aventuras complicadillas– se han ofrecido para preparar café. Mientras nos lo sirven, os aconsejo que vayáis en busca de algún amigo, pariente o, sencillamente, cualquier persona con un mínimo atisbo de inteligencia, que se digne a cruzar la entrada secreta de El Club de la Aventura.

Toda ayuda va ser poca para enfrentarnos a la docena larga de novedades recién estrenadas. Dadme tan sólo unos segundos para arremangarme la túnica, y comenzamos...

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***

VUELTA AL TRABAJO

No dejéis que la algarabía y los villancicos que aún resuenan por ahí afuera os distraigan: nosotros, estandartes de la noble profesión de los "desfacedores de entuertos", debemos tener a punto nuestro imprescindible saco sin fondo, para embarcarnos en peligrosas –aunque irresistibles– aventuras.

Tras muchos meses, incluso años, de espera, algunos títulos de los que venimos hablando en las últimas reuniones, ya han aterrizado en los estantes de las tiendas. Dos de estas novedades, convertidas en agradables sorpresas, son «Hollywood Monsters» de Péndulo y «Zork Grand Inquisitor» de Activision.

El octavo capítulo de la interminable saga de Zork –ya hay programados dos más– sirve para demostrarnos que la elocuencia y la frescura no se pierden con los años. El regreso al Mundo Subterráneo es tanto o más divertido que en los anteriores viajes. En esta ocasión, la Magia ha sido prohibida por el Gran Inquisidor, debido a una serie de curiosas circunstancias que deberemos ir desvelando a lo largo del juego. Pese a ello, el uso de hechizos es esencial para avanzar en esta estupenda aventura plagada de chistes, situaciones rocambolescas, puzzles entretenidos –algunos clásicos, otros refrescantemente desafiantes...–, así como continuas referencias a anteriores capítulos de la saga, y al mundo de las aventuras en general. Los gráficos renderizados son muy agradables, con escenas de vídeo que se entremezclan perfectamente con las imágenes estáticas, para dar una sensación de continuidad. El desplazamiento se sigue realizando pantalla a pantalla, en el caso de avanzar hacia adelante o hacia atrás pero, al girar la vista hacia los lados, la cámara se mueve en transiciones completas, a lo largo de los 360 grados, aumentando así la sensación de estar en un mundo real.

En definitiva, «Zork Grand Inquisitor» es una excelente aventura que nos garantiza horas de diversión y desafíos variados a cada paso que damos.

Un detalle curioso radica en su sistema de desplazamiento, ya utilizado en el anterior episodio, «Zork Nemesis». Parece que ha sido del agrado de otras compañías, pues también puede encontrarse en «Atlantis» de Cryo, un viaje fantástico de corte similar al anterior, y el inminente «Black Dahlia» de Take 2, la nueva película interactiva de los creadores del genial «Ripper», protagonizado por Dennis Hopper y Teri Garr.

Además de la ambientación gráfica y la mencionada libertad de movimientos, «Black Dahlia» destaca por su interesante argumento, basado en tres hechos reales: la aparición del primer asesino en serie de la historia moderna, "Torso Killer", un psicópata que, entre los años 1.935 y 1.938 asesinó y mutiló a 12 personas en Cliveland; la imparable expansión nazi atribuida por muchos a un misterioso "poder sobrenatural"; y el asesinato, en 1.947, de la actriz Elizabeth Short, conocida con el nombre de "Black Dahlia". Estos tres acontecimientos, aparentemente inconexos, le han servido a Take 2 para recrear un "thriller" que promete más de 70 acertijos en 80 localizaciones diferentes. Veremos lo que da de sí.

Finalmente, tenemos «Hollywood Monsters» de Péndulo Studios/Dinamic Multimedia, la gran esperanza del software español. Péndulo ha invertido más de dos años en realizar

AVENTURA

Por fin tenemos en nuestras manos el esperado «The Curse of Monkey Island». Veremos por qué derroteros nos lleva...







esta aventura ambientada en el Hollywood de los años 50, y el esfuerzo se nota en los cientos de detalles gráficos, sonoros y argumentales que el juego incluye. Todo en «Hollywood Monsters» rezuma un gusto exquisito por las aventuras más clásicas de LucasArts. El interfaz, basado en el uso del botón derecho para elegir las órdenes, y el izquierdo para ejecutarlas, permite utilizar los clásicos verbos coger, usar, dar, hablar, etc., para interactuar con los más de 120 objetos y 50 personajes diferentes, perfectamente doblados al castellano.

En resumen, una aventura "de aquí", con la calidad técnica "de allí", al habitual e irresistible precio de las producciones de Dinamic... ¿Qué más se puede pedir? ¡Si incluso en el Telediario de la 2 del pasado 3 de Diciembre le dedicaron unos minutos! Imprescindible.

No os olvidéis tampoco de una verdadera joya que desde hace un par de meses circula entre los aventureros de pro: «Broken Sword II». Al igual que «Hollywood Monsters», «Broken Sword II» ha sido creado por unos enamorados de las aventuras gráficas, la compañía británica Revolution, con su líder Charles Cecil a la cabeza. De hecho, Péndulo y Revolution son, posiblemente, las dos únicas casas de soft en el mundo que se dedican, en exclusiva, a crear aventuras gráficas. Esto convierte a «Broken Sword II» en un programa tremendamente sólido y desafiante como pocos. No os la perdáis.

A 10.000 KILÓMETROS DE AQUÍ

El avance de la tecnología nos permite entrar en contacto con aficionados de todo el mundo. Tras la adopción del correo electrónico como uno de los métodos que podéis utilizar para contactar con El Club de la Aventura, han comenzado a llegarnos mensajes de los más diversos lugares. Por esa razón, me gustaría mandar un saludo muy especial a los muchos amigos argentinos que nos escriben para contarnos sus inquietudes, como son Emiliano Gómez, alias "el pirata Gómez", Oliverio Pretecca, Sebastián Tirelli, Andrés de Sala, Leandro Rodríguez, Javier Trabucco y Agustín. Todos ellos tienen muchas cosas que contarnos, y que iremos desvelando cuando les llegue su turno. La queja más común es el retraso con que les llega la revista a Argentina. Bien, es un tema en el que poco podemos hacer, ya que eso depende de la empresa que se encarga de llevar Micromanía a tan lejano país.

Como veis, no sólo podéis poneros en contacto con el Club para pedir consejo en los inevitables atascos que surgen a lo largo de una buena aventura. Por ejemplo, Sonia Grande de Bilbao, nos ha escrito únicamente para votar por sus aventuras favoritas. Sonia se decanta por «The Dig», «Simon the Sorcerer II» y «Day of the Tentacle». Eso sí, se le ha olvidado –o no ha querido– elegir a Las Mejores del Momento.

Otros, como Cecilio, de paradero desconocido, nos ha enviado un e-mail con sus votos y opinión. «The Curse of Monkey Island», «The Last Express» y «MundoDisco II» son sus mejores aventuras actuales, y la saga de Monkey Island, la reina del TOP 5. Además, quiere dar a conocer su punto de vista en relación a los creadores de aventuras. Cecilio cree que estos programas no son de mucha utilidad, ya que los "parsers" son anticuados, exigen mucho trabajo, y después nadie va a comprar las aventuras que sean creadas con ellos.

EL CLUB DE LA AVENTURA

La opinión de los expertos

Las novedades de fin de año comienzan a imponer su ley. «The Last Express» es la primera de las muchas que, suponemos, se sucederán en los próximos meses. Aunque, como siempre, recordad que sois vosotros, con vuestras votaciones, quienes tenéis la última palabra...

Las mejores del momento

The Dig
Broken Sword
MundoDisco II
The Last Express
Toonstruck

Top 5

- Monkey Island
- Monkey Island II
- The Dig
- Day of the Tentacle
- Indiana Jones Atlantis



Sin duda, una opinión muy razonada, pero hay que tener en cuenta que la gran mayoría de aficionados que emplean estas utilidades, no lo hacen para publicar aventuras, sino para crear el juego que siempre han deseado hacer, y después distribuirlo entre los amigos. La calidad nunca podrá igualar a la de los programas comerciales –al fin y al cabo, sus autores son profesionales–, aunque herramientas como «EdPack 2.0» permiten crear aventuras bastante complejas y divertidas, similares a las publicadas hace cuatro o cinco años, sin necesidad de saber siquiera programar.

En todo caso, si buscáis aventuras al más alto nivel, sólo tenéis que comprar algunas de las muchas que, recientemente, se han publicado. Puesto que la mayoría de las cartas recibidas se refieren a los mencionados bloqueos en las aventuras comerciales, en los próximos meses de este nuevo año intentaremos dedicarles la mayor atención posible.

Pero... ¡un momento! ¿Qué es todo ese jaleo que se está armando allí al fondo?

"Esto... perdona la interrupción, Tarky, pero es que un tipo envuelto en un misteriosa capa, que cojea de forma extraña, trae un paquete para ti".

¡Te he dicho mil veces que no me llames Tarky! Mi nombre es Gran Tarkilmar, descendiente de una noble familia de célebres eruditos, cuyos antepasados iluminaron con su sabiduría la faz del mundo desde hace...

"¡Oh no! ¡Otra vez el mismo rollo! En fin, será mejor que dejemos entrar al misterioso mensajero... ¡Vaya, se ha marchado! Pero ha dejado un extraño bulto en el umbral".

Está bien, yo lo cogeré. Veamos... Se trata de un pequeño cofre sellado y una carta. "Para el viejo Tarky, de Guybrush". Ah, ¡por fin! Ese bribón se me ha estado escabullendo durante demasiados años, pero el momento de la verdad ha llegado. Dentro del sobre hay una pequeña llave adornada con una cabeza de mono. Seguramente abrirá el cofre...

¡Clic! El chirrido de bisagras oxidadas sirve de música de acompañamiento para que una carcomida caja cuadrada, que contiene un misterioso CD-ROM, salga de las profundidades del baúl. Una letras grabadas en oro fino devuelven los rayos intermitentes de las lámparas. «The Curse of...».

Bien, creo que ha llegado la hora de terminar esta reunión. El momento de partir hacia una exótica isla que todos conocemos ha llegado. Espero que, el mes que viene, podamos reunirnos en ese misterioso lugar, para contarnos nuestras experiencias en tan soñado viaje. Allí nos veremos...

Ah, se me olvidaba: ¡Feliz Año Nuevo!

El Gran Tarkilmar



¿Hasta dónde te gustaría llegar...?
Ubi Soft
KIKO WORLD FOOTBALL '98
Con KIKO WORLD FOOTBALL llegarás a jugar en tu equipo preferido:
• ¡Un juego rápido y con una jugabilidad nunca vista! ¡El preferido de KIKO
• 358 equipos de primera división de todo el mundo. ¡El tuyo también está!
• ¡Alucina! Creando tus propios jugadores, equipos y torneos.
Disponible en CD-Rom PC en Octubre. ¡Resérvalo ya!
CD-ROM PC
http://www.ubisoft.com/spain/
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

TOMB RAIDER II

Juegos de tanta calidad como «Tomb Raider» están predestinados a tener una segunda parte. Respetando la idea original, «Tomb Raider II» nos vuelve a poner en la piel de Lara Croft quien, de nuevo, anda tras los pasos de un ansiado objeto arqueológico: La Daga de Xian.



Las bengalas nos ayudarán a descubrir el contenido de zonas inmersas en la más absoluta oscuridad.

Con aires renovados



EIDOS/CORE DESIGN
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN95)**
ARCADE/AVENTURA

RECOMENDADO MICROMANÍA

Sin duda alguna, el fenómeno Lara Croft va más allá de un simple videojuego de éxito. Nunca, hasta la aparición de «Tomb Raider», habíamos tenido oportunidad de contemplar una señorita virtual, que fuera protagonista de un videojuego, con tanto lujo de detalles. Sus ágiles movimientos y ajustadas ropas dieron paso a una legión de admiradores repartidos por todo el mundo. Fue poco después cuando llegaron las tarjetas 3Dfx y tuvimos la suerte de poder probar el patch que nos permitiese observarlo con mayor detalle y suavidad; nuestros ojos quedaron atónitos. Los píxeles dejaban paso a millones de polígonos que se movían con tal fluidez que superaba todo lo imaginable hasta la fecha.

Al igual que en la primera parte, nuestra arqueóloga particular deberá combinar sabiamente sus reflejos y puntería, con acrobáticos saltos de máxima dificultad sin olvidarnos de las grandes dosis de aventura incorporados. Todo esto, mezclado a partes iguales, y sazonado con gráficos, movimientos y sonidos de ensueño, hacen que nos encontremos ante una maravilla que requerirá mucho tiempo para poder ser finalizada.

HISTORIAS DE FANTASÍA

Una antigua leyenda china dice que aquel que introduzca la Daga de Xian dentro de su propio corazón adquirirá el poder del Dragón. Lara, tal y como nos comentó en su última visita a la redacción –tenemos una gran confianza con ella–, lleva detrás de ella varios años. Sus ansias de descubrimiento no se vieron colmadas cuando, hace aproximadamente un año, su perseverancia la llevó a encontrar el Scion de la Atlántida.



Los escenarios están repletos de complejos mecanismos que deben ser activados para poder acceder a zonas antes cerradas.



Ni sobre tierra firme puede garantizarse la seguridad; las trampas en estas zonas son demasiado abundantes.



Las habilidades de Lara son, si cabe, aún más depuradas. Unos pequeños salientes en la pared pueden servir de soporte para una escalada.

Tres partes componen la daga; la primera ya está en manos de nuestra heroína, pero las otras dos pueden encontrarse dispersas en los rincones más ocultos del planeta. La historia comienza cerca de la Gran Muralla de China al existir sospechas de que una de las buscadas piezas se encuentra en un antiguo palacio de las proximidades. Pero tan pronto como comienza la búsqueda, ésta se va complicando con la inevitable obligación de trasladarse a lugares como Venecia, El Tíbet o una ciudad submarina.

Lara se ha embarcado en esta aventura por amor al arte –nunca mejor dicho–, pero existe un culto fanático llamado Fiama Nera, comandado por el hijo del gran mago Bartoli, que también quiere poseer la daga para unos fines bastante más dudosos. Sus secuaces se encuentran repartidos por todas partes y es inevitable un cruce de disparos cada vez que nos encontremos con uno de ellos.

LA "CASITA" DE LARA













Por lo que se ve, esto de encontrar objetos pertenecientes a otras culturas y civilizaciones es un oficio con futuro. Tan sólo hay que echar un vistazo a la mansión que posee para darse cuenta de los pocos apuros económicos que debe estar pasando.

Ya en la primera parte se incluía la posibilidad de dar una vuelta por la casa para practicar y aprender todas las habilidades físicas que nuestra protagonista era capaz de realizar. Desde entonces la casa ha sufrido unas pequeñas reformas para adaptarse a las nuevas posibilidades de Lara.

Podremos visitar un mayor número de habitaciones y, lo más importante, hacer uso de sus instalaciones exteriores. A lo largo del juego nos encontraremos en situaciones en las que nuestra integridad dependa de la precisión de salto y aquí es donde podremos practicarlo, además de la escalada y la natación. ¿De qué pensáis sino que luce Lara ese palmito tan cuidado? El deporte y una buena alimentación –además de un buen grafista– son la clave.

NOVEDADES

El engine del juego no ha sufrido ninguna variación especialmente drástica. Lo único destacable en este aspecto es la incorporación de iluminación dinámica. Gracias a esto será necesario el uso de bengalas en determinadas zonas para poder observar lo que esconden en su interior. Los movimientos de Lara siguen siendo prácticamente los mismos, con la excepción de dos pequeñas mejoras. La primera es que ahora es capaz de escalar por verjas, paredes y, en definitiva, toda superficie en la que puedan agarrarse dos manos tan perfectas. La segunda hace referencia al agua; antes, o se nadaba o se estaba en la superficie; ahora, existen zonas de escasa profundidad en las que será posible ponerse de pie y usar las variadas armas que pueden encontrarse. Por lo demás, aquellos que hayan jugado a la primera parte, tendrán mucho terreno ganado en la que ahora os presentamos.

En cuanto a las armas, también han sufrido un pequeño lavado de cara. Además de variadas pistolas y la conocida metralleta o uzi, Lara es capaz de manejar con total soltura dos nuevas adquisiciones: el arpón y el M-16. La primera será muy util contra todo tipo de enemigos submarinos, pero su elevado tiempo de recarga obligará a ser usada sabiamente. La segunda pasa a ser el arma más potente del juego. Aunque os sintáis tentados a usarla tempranamente, es más que recomendable ►



El aspecto de Lara ya no será el mismo durante toda la aventura. Deberá adaptarse al terreno y qué mejor que un traje de neopreno para el mundo acuático.







esperar a momentos especialmente delicados. Estas novedades no van encaminadas, como os podréis imaginar, a cambiar el desarrollo global del juego. El componente de aventura sigue siendo su principal baza, aunque los momentos arcade ganen protagonismo con respecto a su predecesor. El número de puzzles en forma de palancas y puertas –con sus respectivas llaves– aseguran un largo tiempo de juego al más hábil de los jugones.

VASTO TERRITORIO

El número de niveles debe ser suficiente para el mayor de los exigentes. Cada uno de los 18 parajes ha sido dotado de un excelente detalle y dotan al juego de una ambientación exquisita. Mención especial merece aquel que se desarrolla en Venecia, cuyas verdaderas aguas ya quisieran estar la mitad de cristalinas que en el juego. Completar cada uno de ellos requiere una correcta combinación de acciones que, os aseguramos, pueden llegar a requerir horas y horas de juego. Incluso, en momentos muy particulares del mismo, una acción no realizada al principio de la fase puede bloquear su solución obligándonos a recurrir a partidas grabadas previamente.

El tiempo no perdona



Aunque el tiempo transcurrido entre el lanzamiento de la primera parte y esta nueva aventura sea bastante escaso –un año aproximadamente–, los cambios a nivel técnico se hacen notar. La baja resolución ha dado paso a resoluciones de hasta 1024x768 y variados efectos 3D. El problema es que para poder disfrutarlas con la suavidad necesaria es casi imprescindible el uso de una tarjeta aceleradora 3D. Sin ésta perderemos la espectacularidad del dithering –crear un color nuevo mezclando el de dos pixel– y el filtrado bilineal –que reduce al máximo los efectos de pixelación–.
En resumen, sólo aquellos que tengan en su poder una tarjeta aceleradora verán en todo su esplendor los fantásticos detalles de La Gran Muralla China o Venecia.



Para poder disfrutar de sus gráficos al máximo es casi indispensable un ordenador con tarjeta aceleradora 3D

Más inteligencia artificial



Una de las solicitudes que más han llamado la atención de los usuarios de «Tomb Raider», es la de incluir mayor número de enemigos humanos. Antes, la inmensa mayoría de enemigos estaba formada por animales salvajes, siendo el número de enemigos con aspecto humanoide casi inexistente. Ahora, una banda en forma de secta, se codeará con Lara para conseguir la ansiada Daga de Xian. La consecuencia directa de esto es el continuo cruce con miembros de la misma en nuestro camino. Estos, al ser abatidos, nos podrán dejar medicinas, munición y armas. Un nuevo reto para nuestra Indiana Jones particular.





La forma de apuntar es automática. Tan sólo es necesario que el objetivo se encuentre a la distancia y ángulo adecuados.

Pocos personajes protagonistas de un videojuego han alcanzado tanta fama como la exuberante y provocativa Lara Croft

Mención especial requiere la precisión en los saltos. El amplio abanico de acrobacias que se pueden realizar no han sido concebidas como un elemento meramente estético. En muchos momentos de la trama deberemos hacer uso de todas estas habilidades para acceder a zonas que parecen imposibles de alcanzar. Es en estos momentos cuando la conocida técnica de salvar/cargar deberá ser utilizada al máximo.

FAMA RECONOCIDA

Si antes de esto Lara Croft ya era objeto de culto entre los millones de aficionados al arte del videojuego, después de esto estamos seguros que su número aumentará. Para que os hagáis una idea de su renombre, sólo hay que recordar que, si las cosas no cambian, todos podremos verla en la gran pantalla dentro de poco tiempo. No sería la primera película basada en un juego, ya que podríamos citar «Mortal Kombat» o «Street Fighter», pero eso no quita el gran mérito de hacerse un hueco entre la élite de la filmografía.

Si la primera parte gustó, esta segunda no se va a quedar atrás. Su excelente ambientación, unos gráficos impactantes y el gran número de puzzles a resolver son suficientes razones para mantener un interés totalmente justificado. Desde luego, es un placer que tengamos Lara para rato...

J.J.V.

89

MTV MUSIC TELEVISION home video

ENGÁNCHATE



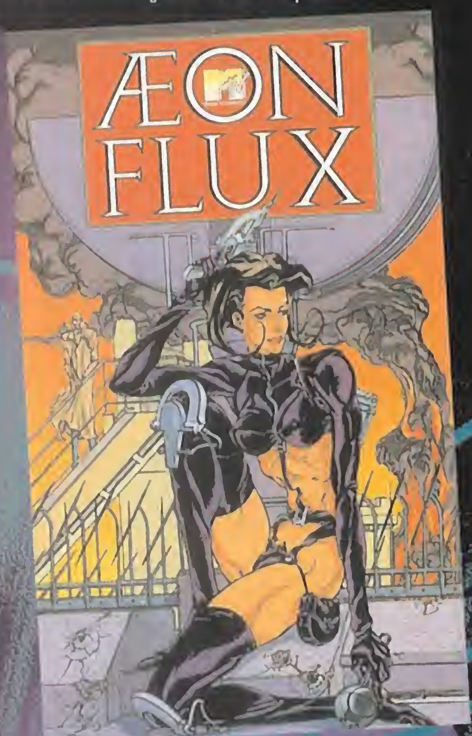
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



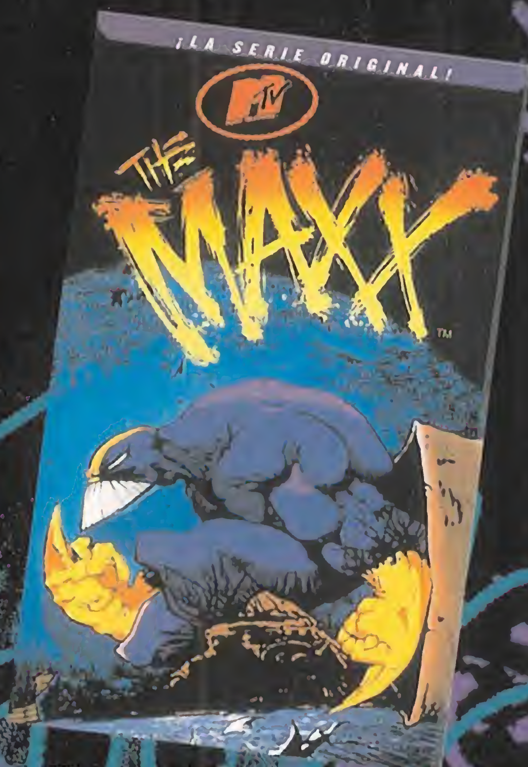
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



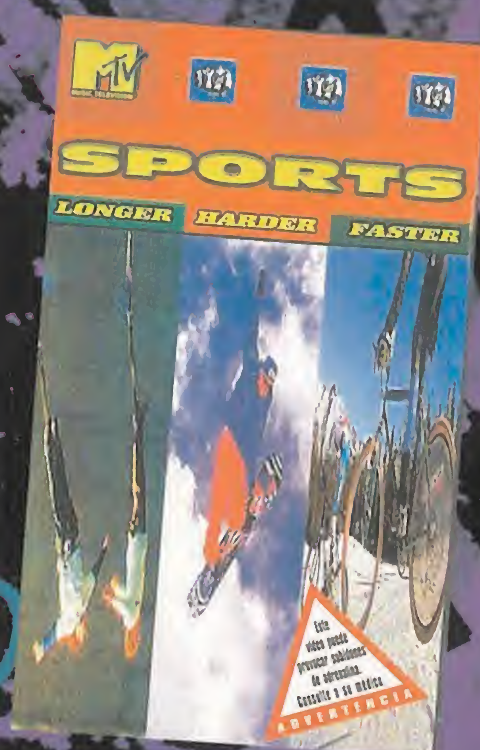
TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

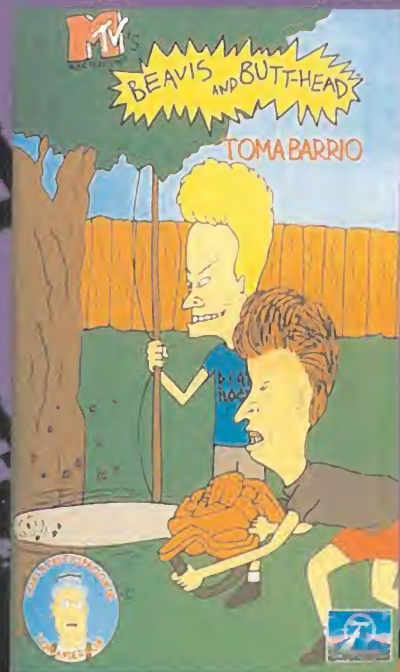
MTV MUSIC TELEVISION home video

"Si no es MTV, apesta"

Otros súper vídeos de MTV



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es

CIC®

Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....
....
....
....
....
....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:..Localidad:..
Provincia:...................................Código postal:......................Teléfono (........) ....

Firma del titular

NT

❐ Contra Reembolso
❐ Tarjeta de Crédito Visa número: Caducidad:....../..........
❐ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❐ Giro Postal nº:..

❐ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❐ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

Gana **20** joysticks

CONCURSO "Millenium" & "Top Gun"

Ponemos en tus manos la oportunidad de ganar unos de los 5 joysticks "Millenium" y 15 joysticks "Top Gun" que sorteamos.

Te invitamos a que nos escribas contestando correctamente a la pregunta que planteamos:

¿Qué compañía ha diseñado los joysticks "Millenium" & "Top Gun"?









cupón de participación "Millenium &Top Gun" ✂

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
La respuesta es:
1) . . . .

Bases del concurso "Millenium & Top Gun"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO " Millenium & Top Gun"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCO, que serán premiadas con un joystick "Millenium". Posteriormente se extraerán QUINCE premiados más, cuyos remitentes recibirán un joystick "Top Gun" El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de diciembre de 1997 al 30 de Enero de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de febrero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HEREDEROS DE NOSTROMO y HOBBY PRESS.

sumario

punto de mira
M I C R O M A N Í A



66 WORMS 2
(PC CD)

Uno de los juegos más divertidos de la historia vuelve al candelero un par de años después. Parece ser que el paso del tiempo no ha calmado la sed de venganza de aquellos peligrosos gusanos.

Nos encontramos en las fechas en las que los jóvenes, y no tan jóvenes, disfrutan como nunca de este apasionante mundo. Las compañías duplican sus esfuerzos habituales para tener un catálogo repleto de novedades. Esto también tiene su parte negativa: los usuarios pueden perderse entre tanto título novedoso y su elección puede no ser la indicada. Para eso estamos nosotros, para orientar, entretener y ayudar a nuestros lectores en sus "largos" ratos de ocio. Esperamos que nuestro objetivo se vea cumplido y, cómo no, deseamos a todos una Feliz Navidad enfrente de sus monitores.

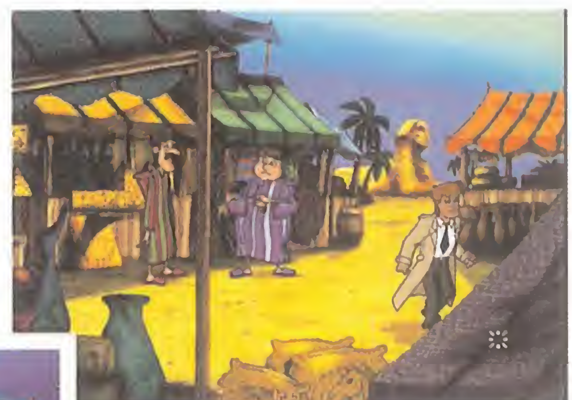


82 THE CURSE OF MONKEY ISLAND
(PC CD)

La tercera parte de una de la sagas con más arraigo entre los aficionados a las aventuras graficas, aquí, en estas páginas.

86 HOLLYWOOD MONSTERS
(PC CD)

Una de las mejores aventuras gráficas realizadas por un equipo de programación español. Gráficos estupendos y humor a raudales son sus puntos fuertes





102 FINAL FANTASY VII (PlayStation)

El más ambicioso proyecto desarrollado por Square no ha tenido a Nintendo como gran beneficiada. SIn embargo, se trata sin duda del mejor juego desarrollado por la compañia.



110 INCUBATION (PC CD)

Los creadores de la serie «Battle Isle» sorprenden con el lanzamiento de «Incubation», un programa dotado de una calidad inusual, que lleva la estrategia a un nuevo terreno.



LA PANTERA ROSA. ABRACADABRA ROSA

VIAJE POR EL MUNDO

WANDERLUST INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

La Pantera Rosa, personaje intemporal donde los haya, vuelve de nuevo a ser protagonista de un videojuego. En esta ocasión en forma de aventura gráfica destinada a los más pequeños de la casa. Nuestro querido amigo debe encontrar el antídoto para un conjuro que ha convertido en monstruo a una inocente niña. Para ello, deberá viajar por todo el mundo, buscando y usando objetos que le acerquen al ansiado objetivo. Su dificultad es baja e incorpora elementos didácticos sobre los países visitados.

★★

MDK

EL MEJOR PARA LA MEJOR

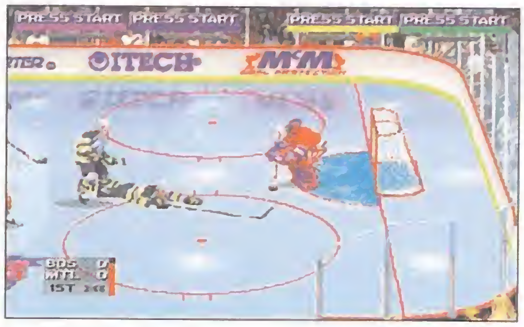
SHINY ENTERTAINMENT
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Sin duda, el mejor arcade de todos los tiempos ya tiene su versión para PlayStation. Esta fecha será recordada durante mucho tiempo por los usuarios de esta consola, como una de las más alegres de cuantas hayan podido tener. A partir de ahora, todos los buenos momentos que hemos podido pasar en PC, lo haremos ahora en este formato, con una calidad idéntica y la misma jugabilidad. Toda una delicia, indispensable en nuestra juegoteca.

★★★★

2 on 2 Open Ice Challenge

Otra forma de ver el deporte





GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

GT Interactive nos presenta una nueva manera de ver y disfrutar los títulos deportivos. Casi de forma contemporánea, esta compañía acaba de finalizar el "NBA Hang Time" y el que nos ocupa, otorgándole a estos deportes un toque arcade de lo más espectacular.

No tendremos que preocuparnos en absoluto por definir nuestro equipo, elegir las tácticas, cambiar jugadores, comprarlos, venderlos, ni nada por el estilo. Lo único importante en «2 on 2 Open Ice Challenge» será movernos y actuar lo más rápido posible en el terreno helado de juego. Los partidos se desarrollarán en un dos contra dos, parejas que podremos elegir entre los integrantes más destacados de la liga de hockey profesional norteamericana. Una vez en la pista de hielo, los rápidos reflejos serán nuestros mejores aliados, ya que la velocidad a la que se desarrolla el encuentro es frenética, y mucho más, cuando nuestros personajes alcanzan un grado de enfado grande, momento en el que pueden realizar jugadas espectaculares en las que incluso se puede reventar la portería, o meter a un jugador contrario en la red, con la fuerza de nuestro disparo.

Si lo que queréis es pasar un rato divertido, jugando un encuentro a vuestro deporte favorito, este título será perfecto, pues os proporciona dicha diversión, sin ningún problema añadido.

72

C.F.M.

NBA Hang Time

La liga por excelencia

GT/MIDWAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En esto del espectáculo hay que reconocer que los EE.UU. tienen otro modo de ver las cosas. La NBA es un claro ejemplo de ello. Lo que en otros países es un deporte, incluso deporte de masas, allí se convierte en algo más: un espectáculo de principio a fin. «NBA Hang Time» es un título de baloncesto 2 contra 2, basado en una maquina recreativa, en el que se exageran todos los movimientos y acciones espectaculares para lograr un



conjunto divertido y jugable. No se trata de un simulador deportivo en su estricto sentido de la palabra, sino que se basa en el baloncesto para crear un nuevo modo de juego.
En cada partido pueden tomar parte de 1 a 4 jugadores y se incluyen 5 jugadores de cada equipo de la NBA. Cada uno de ellos tiene su tamaño, cara y habilidades propias por lo que no se trata de una decisión trivial; algunas parejas se prestan más al juego cerca de la canasta y otras al lanzamiento exterior.
Con un poco de práctica se pueden realizar mates estratosféricos, "alley oops", impensables entradas y, sobre todo, al no existir las personales, todo tipo de acciones ilegales. El juego recuerda en gran medida al «NBA Jam» y puede ser uno de los últimos simuladores deportivos en usar los tradicionales gráficos bitmap. No destaca en ningún apartado pero resulta bastante entretenido.

J.J.V.

68



Mass Destruction

A la vieja usanza





NMS SOFTWARE / BMG INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

La primera sensación que produce jugar a «Mass Destruction» no es muy distinta a la de utilizar emuladores de ordenadores casi ya extintos.
El juego, aunque haga pequeño uso de los gráficos 3D, no está a la altura técnica ni visual de lo que se espera a estas alturas de siglo. Esto es un handicap que podría ser subsanado si otras facetas del juego supusieran alguna novedad con respecto a lo que hay en el mercado, pero lamentablemente eso no es así.
Se trata de un arcade de perspectiva aérea en el que, a los mandos de un sofisticado tanque blindado, deberemos ir destruyendo enemigo tras enemigo e instalación tras instalación sin remordimientos de ningún tipo.
En «Mass Destruction» también existen misiones en las que, por ejemplo, deberemos recoger un espía en determinada zona o cortar el suministro energético de un campamento, pero no suponen ningún aliciente extra.
Nuestro tanque posee un blindaje de alta tecnología y es capaz de usar variadas armas con una máxima eficacia. Su manejo, y esto tampoco es nuevo, nos permite girar independientemente el tanque en sí o la torreta.
Lo único que une a «Mass Destruction» con los juegos actuales, es su opción de juego en red ya que el resto de características solo le hacen válido para una serie de bajo precio.

J.J.V.

55



VIRTUAL CHESS 2

UN RIVAL DE CATEGORÍA

TITUS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

El programa «Virtual Chess 2» cubre todos los aspectos que se le pueden pedir a un programa de ajedrez. Su biblioteca de aperturas es amplia, su nivel de destreza elevado y su diseño atractivo. También incluye un completo tutorial para empezar desde cero, un analizador de partidas para mejorar el nivel y multitud de partidas reales en las que tomar parte para aprender. Ya no es fácil realizar un juego de ajedrez innovador; éste tampoco lo es pero, al menos, calidad no le falta.

★★★

ACE COMBAT 2

SIMULADOR PARA CONSOLA

NAMCO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
SIMULADOR

Namco realiza una muy buena intentona, en esa difícil labor que es hacer un simulador de vuelo bélico para una consola. El mayor problema ha estribado en que el elevado número de teclas que suelen tener esta clase de programas, ha tenido que reducirse a las más elementales acciones para hacerlas totalmente realizables con un pad.
Todo aquel afortunado poseedor de una PlayStation, que además quiera saber lo bien que lo hace la consola con los simuladores, tendrá que probar este «Ace Combat 2».

★★

Concurso F1 Racing SIMULATION

¡Participa y gana premios de campeonato!

¿Quieres ser un piloto de élite y competir con los mejores corredores de Formula 1? ¿Te gustaría sentir toda la emoción de las grandes competiciones automovilísticas? Pues no te pierdas la gran carrera que te hemos preparado, porque en la meta os esperan 25 juegos de "Fórmula 1 Racing Simulation", 5 tarjetas Maxi Gamer 3Dfx y 10 volantes Race Leader 3D.



Premios



25 Juegos F1 Racing Simulation



5 Tarjetas Maxi Gamer 3Dfx



10 Volantes Race Leader 3D

Preguntas

Para entrar en sorteo, contesta correctamente a las siguientes preguntas:

1) Dinos el nombre de uno de los pilotos de Formula 1 que han probado el juego

2) ¿Con qué equipo oficial de Formula 1 ha colaborado Ubi Soft para realizar el juego?

3) ¿Qué tipo de juego es "Formula 1 Racing Simulation"
Arcade o Simulador?

4) Dinos si ""Formula 1 Racing Simulation" es un juego oficial de la FIA y a qué temporada pertenece.

Bases del concurso "Formula 1 Racing Simulation"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Formula 1 Racing Simulation"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCO, que serán premiadas con un juego de "Formula 1 Racing Simulation", una tarjeta Maxi Gamer 3Dfx y un volante Race Leader 3D. Posteriormente se extraerán CINCO premiados más, cuyos remitentes recibirán un juego "Formula 1 Racing Simulation" y un volante Race Leader 3D. Y por último, QUINCE ganadores recibirán un juego "Formula 1 Racing Simulation". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de diciembre de 1997 al 30 de Enero de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de febrero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

Ubi Soft · Gi Guillemot · 3Dfx interactive

Cupón de participación concurso F1 Racing Simulation

Nombre..........
Apellidos..........
Dirección..........
Localidad.......... C. Postal..........
Provincia..........
Teléfono..........

Las respuestas son

Nombre piloto:..........
Equipo oficial:..........
☐Simulador ☐Arcade
☐Si ☐No Temporada..........

Worms 2
Más divertidos que nunca

Los gusanos más peligrosos de toda la historia vuelven a nuestros ordenadores. Todas las características que hicieron de «Worms» un éxito internacional, vuelven ahora elevadas al cubo. Más armas, más gusanos, más escenarios... En definitiva, más diversión.









TEAM 17/MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Cuando Andy Davidson comenzó la programación de «Worms» en su Amiga allá por el año 1.994, ni él mismo podía imaginarse que su pequeño proyecto sería distribuido en el mundo entero y trasladado a la mayoría de las plataformas existentes. Su éxito puede ser atribuido a su gran jugabilidad y a la posibilidad de combatir entre un máximo de 4 jugadores. Se trataba de un juego que alcanzaba su máxima diversión cuando eran varias las personas que luchaban por demostrar sus habilidades. Las partidas contra el ordenador sirvieron, en la mayoría de los casos, como entrenamiento para batallas más relevantes.

Aquellos que disfrutaron de lo lindo con «Worms», no se verán defraudados con el regreso de estos simpáticos gusanos

Posteriormente a la aparición de «Worms», apareció en el mercado «Worms Reinforcements», que añadía algunas nuevas opciones, pero que mantenía el mismo aspecto que su predecesor. En «Worms 2» ya no ocurre esto; se ha comenzado el código desde cero y se ha creado un ambiente que envolverá al jugador desde la primera partida.

LAVADO DE CARA

El objetivo del juego y el modo de conseguirlo no han variado en esta nueva entrega; lo que sí lo ha hecho, y mucho, son los medios a nuestra disposición. Desde que



Arsenal renovado



Si en la primera parte ya existía una gran variedad de armas, en esta nueva entrega no han querido que nadie quede insatisfecho con su número; hasta un total de 60 armas podrán ser usadas en las más variadas situaciones. A los ya conocidos bazookas, metralletas, misiles teledirigidos, ataque aéreo y granadas, se unen viejecitas explosivas, asnos de 300 toneladas, bombardeos con líquido inflamable y un sinfín más que necesitarán de muchas partidas para ser descubiertos.



Será posible configurar, en todo su detalle, cuáles serán las armas iniciales, en qué turno podrán comenzar a usarse y el número de unidades de cada una. No todas serán accesibles desde el principio, ya que desde el cielo caerán, al igual que en la primera parte, cajas que pueden contener armas no accesibles de otro modo.



Si hay una cosa que no guste a estos gusanos es el agua; la onda expansiva de una explosión puede matar "dos gusanos de un tiro".

la primera parte apareció en el mercado deben haber sido muchas las sugerencias llegadas a Team 17. Sugerencias que, a tenor de lo visto, habrán sido tenidas en cuenta. Todo aquello que pudiera echarse en falta en aquel gran éxito ha sido incluido en «Worms 2».

El aspecto que más ha cambiado son sus detallados gráficos. Todos han sido dotados de un colorido especial y de un toque cómico acorde con el juego en sí.

Al igual que en la primera parte, los vídeos merecen una mención especial. Se trata de pequeños "gags" que harán sonreír a todos aquellos que tengan la suerte de verlos. En ellos podremos contemplar las andanzas y bromas que son capaces de realizar estos gusanos de mente tan retorcida. Totalmente recomendados.

Incluso los protagonistas han sufrido una pequeña operación de cirugía estética para mantenerse tan jóvenes como años atrás. En cuanto a las animaciones, «Worms 2» usa aproximadamente 14.000 imágenes para conseguir una suavidad de movimiento que le acerca al mundo de los dibujos animados.

El sonido también merece mención especial. Las pistas de CD Audio han sido dotadas de muy buena calidad,

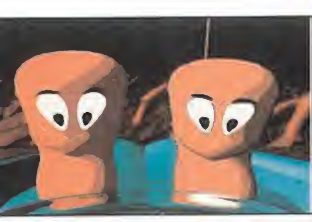








aunque se ven eclipsadas por un sonido que llama la atención desde el primer momento. No nos referimos a la calidad o espectacularidad del mismo, sino a las divertidas expresiones que los gusanos suelen pronunciar en el transcurso de cada partida. Frases como "ya te tocará a ti", "venganza" o "me muero" son pronunciadas en los momentos justos de la partida. Se incluyen dos juegos de frases en castellano, muchos en inglés y otros tantos con diferentes idiomas. Lo más gracioso es que se pueden incluir las frases que se deseen, ►





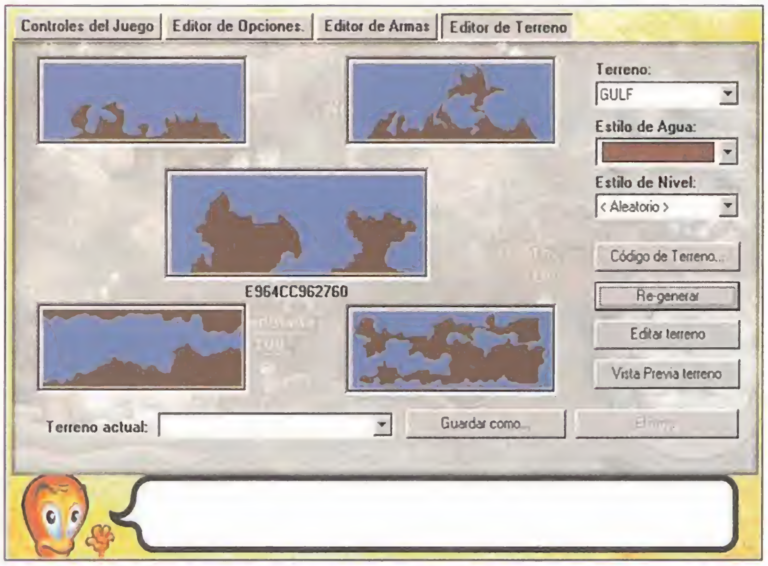








La cuerda ninja sigue siendo un elemento imprescindible para acceder a zonas bastante complicadas.



La forma de los escenarios es generada aleatoriamente, aunque si se desea se pueden modificar mediante un editor.

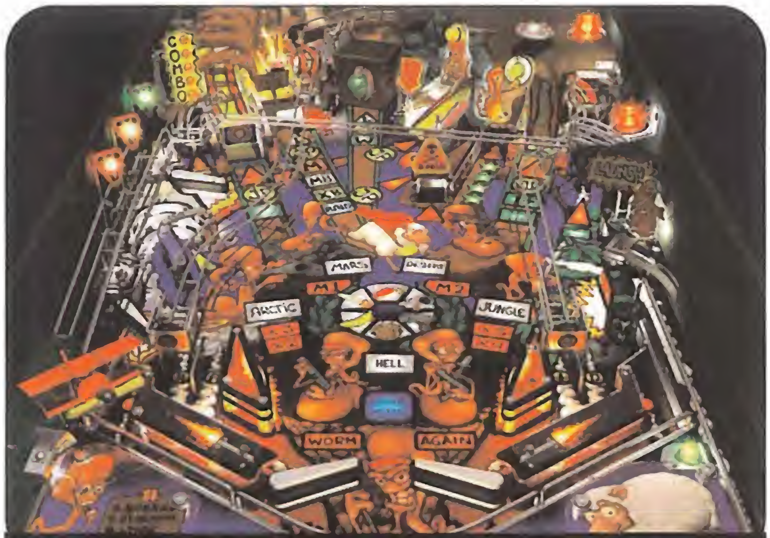
aunque sea nuestra propia voz, mediante un programa incluido en el CD.

La mayoría de los aspectos importantes de «Worms 2» pueden ser configurados hasta el más mínimo detalle

MISIONES

Si había algo que se echaba en falta, era un modo de juego algo más divertido para un solo jugador. Esto ha sido subsanado por completo mediante la inclusión de variadas misiones por las que el jugador irá avanzando de manera lineal. A medida que se vayan finalizando éstas, el juego nos proporcionará una clave para poder seguir en ese punto en otro momento u ordenador. De este modo quedan olvidadas por completo las habituales opciones de salvar/cargar.

Pero hay cosas que no cambian, y por eso la opción más divertida sigue siendo la que involucra a más de una persona en el mismo escenario. Este tipo de partidas pueden ser jugadas por red, Internet o en un mismo ordenador pero, al ser un juego basado en turnos, la última opción es más económica y proporciona exactamente la misma diversión. Al contrario que en la primera parte, donde el número de gusanos por equipo siempre era cuatro, aquí es totalmente modificable –con un máximo de seis–. La única restricción es que el número total de gusanos, sumando los de todos los equipos, no puede exceder de 18.



Próximamente...

La "wormsmania" se extiende al ámbito de los pinball. Dentro de muy poco tiempo, de la mano de «Addiction», podréis disfrutar de una mesa basada en estos gusanos. Si esto os parece un pequeño exceso, no dudéis en visitar la página www.worms2.com. ***En ella comprobaréis que su compañía no ha dudado en explotar la fama de estos gusanos tan majos. Camisetas, bolígrafos... y muchos más objetos están listos para la venta.***

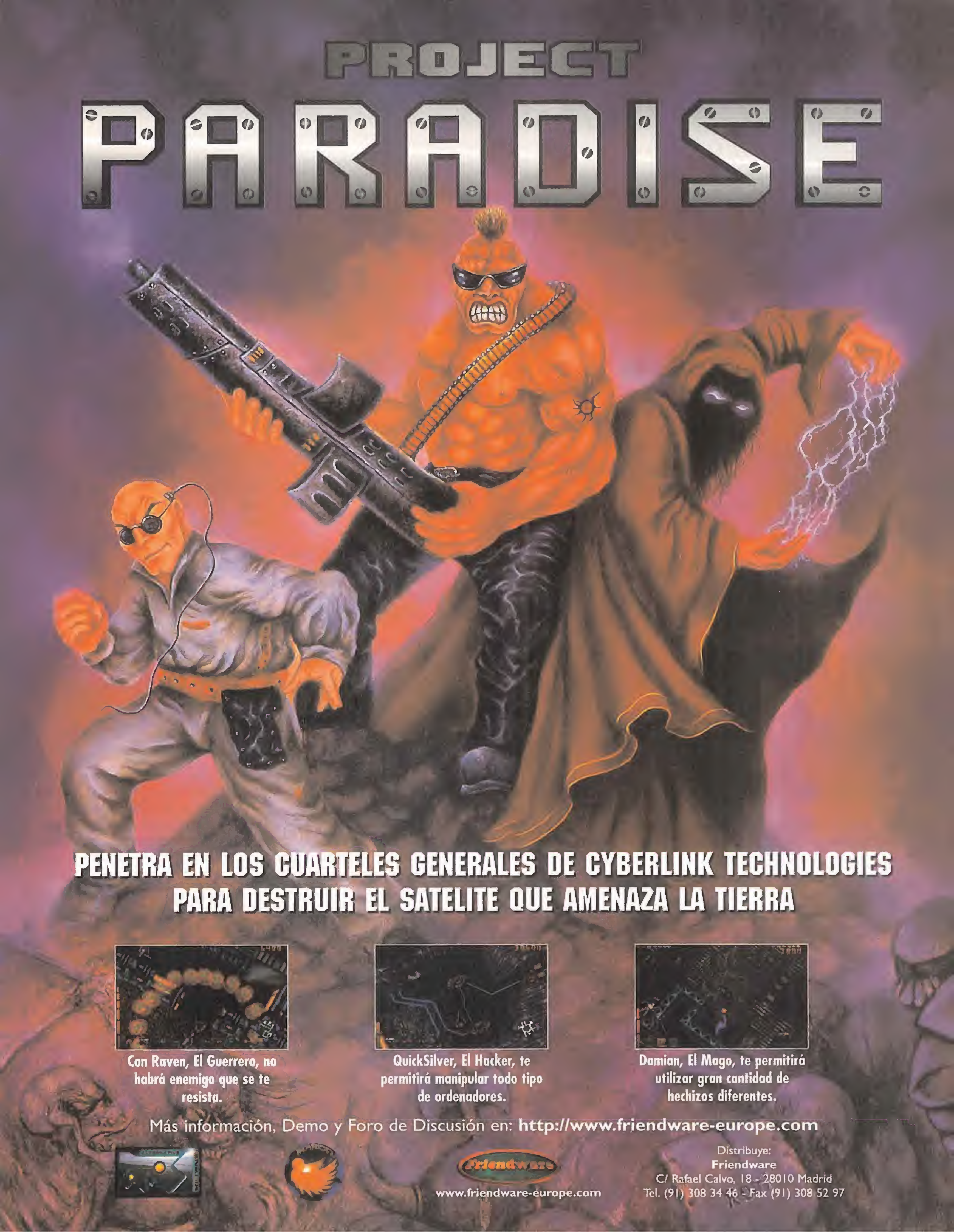
MÁS OPCIONES

Éste es el aspecto que más llama la atención de «Worms 2». Previamente a las partidas, excepto en el modo de misiones, es posible personalizar la mayoría de las variables relativas a la acción en sí. Entre otras cosas se pueden definir: tiempo de cada turno, cantidad de minas, tiempo para retirarse después de usar un arma, nivel de fricción con el suelo, fuerza del viento... ¿Suficiente?, pues la cosa sólo acaba de comenzar. También es posible decidir las armas iniciales de cada gusano, su cantidad y aquellas que aparecerán pasados unos turnos.

Si «Worms» no te gustó, probablemente este tampoco lo haga, pero si aquel simple y divertido juego te hizo pasar horas de diversión, «Worms 2» se merece un hueco en tu estantería favorita.

J.J.V.

89


PROJECT
PARADISE
PENETRA EN LOS CUARTELES GENERALES DE CYBERLINK TECHNOLOGIES
PARA DESTRUIR EL SATELITE QUE AMENAZA LA TIERRA
Con Raven, El Guerrero, no habrá enemigo que se te resista.
QuickSilver, El Hacker, te permitirá manipular todo tipo de ordenadores.
Damian, El Mago, te permitirá utilizar gran cantidad de hechizos diferentes.
Más información, Demo y Foro de Discusión en: http://www.friendware-europe.com
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18 - 28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46 - Fax (91) 308 52 97

Manx TT Superbikes

Potencia en estado puro



El mundial de motociclismo y la emoción de ver a Crivillé, Checa y compañía han llegado ya a su fin en la presente temporada, pero «Manx TT Superbikes» intentará hacernos olvidar esta ausencia poniéndonos a los mandos de las motos más potentes y pesadas: las superbikes.

Hasta ocho jugadores simultáneos pueden medir sus fuerzas por red





SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95) ARCADE**

Para algunos las superbikes son las auténticas reinas del campeonato. Su mayor cilindrada les otorga una increíble potencia, pero cuentan con la desventaja del peso, que influye notoriamente en la manejabilidad. En esta categoría, repleta de expertos pilotos, es donde han fijado sus ojos los responsables de Sega para crear su nuevo juego de motor.

La evolución seguida por «Manx TT», al igual que la mayoría de producciones de la multinacional japonesa, comenzó como máquina recreativa pasando posteriormente a Saturn y PC. Inicialmente, los juegos que seguían estos pasos iban perdiendo calidad en cada conversión –siendo la mejor la recreativa y la peor la versión PC–, pero ya no es así. La versión para recreativas, como es lógico, sigue siendo la más espectacular, pero las versiones para PC adquieren cada vez una mayor calidad. En este caso ha sido una conversión que mantiene, e incluso mejora, los aspectos que caracterizaban la versión Saturn.

Nuevo concepto de retrovisores

Las motos, en lugar de los retrovisores, incorporan dos sensores a ambos lados de la montura que nos permiten saber si hay alguien a nuestro alrededor con el que podamos colisionar. Esos sensores se traducen en sendos led sonoros muy a la vista en todo momento.





La vista interior es muy espectacular, pero quizá sea más práctica aquella en la que podemos visualizar la moto desde el exterior.



El número de competiciones es variado: carrera aislada, competición, contra reloj y práctica, incluida la moto fantasma





ESCASOS CIRCUITOS

Las carreras celebradas en la isla de Man son el acontecimiento en el que se ha basado Sega, y el resultado ha sido la inclusión de dos circuitos llamados T.T. Course y Laxey Coast. Ambos poseen una pequeña zona común y pueden ser jugados en la típica opción inversa. Recurriendo a las matemáticas, nos da un total de cuatro circuitos y ésta puede ser la principal carencia del programa. En cuanto a las motos, inicialmente se puede escoger entre un nutrido grupo de Hondas RVF-RC45 –cada una con sus propios valores de velocidad, agarre y manejo–, pero es posible llegar a pilotar, si nos lo ganamos, motos del Team Sega Suzuki.

En cuanto al apartado gráfico, llama especialmente la atención si se dispone de una tarjeta 3Dfx. Se trata del primer producto de Sega que hace uso de esta nueva tecnología y las diferencias conseguidas respecto a la versión normal, sin llegar a ser abismales, sí la otorgan una espectacularidad añadida. De todos modos, la versión estándar está dotada de gráficos de alta calidad.

¡Un mando analógico, por favor!

Cuando decimos analógico nos referimos a aquellos capaces de detectar cualquier posición del mando y no sólo las 4 direcciones –con sus respectivas diagonales–, ya que hay algunos joysticks, como los nuevos de Logitech o Thrustmaster, que poseen tecnología digital, pero son perfectamente válidos para este tipo de juegos. La razón de nuestra "súplica" se debe a la dificultad que entraña llegar a fases avanzadas controlando la moto con el teclado, o joysticks poco adecuados. Debido a la tendencia que tiene la moto a derrapar, será necesario no pasarse en la inclinada, y la mejor forma de conseguirlo es mediante una palanca que nos permita controlar al máximo la intensidad de la virada. Aunque, para remediarlo, existen un par de teclas que nos permiten fijar la trayectoria; la sensación es totalmente diferente.

DECISIONES IMPORTANTES

El momento de elegir nuestra máquina es uno de los puntos más importantes, ya que, a diferencia de otros juegos, el comportamiento de cada una es único y debe ser el propio jugador quien decida cuál se adapta más a su estilo de conducción; unas son más seguras, pero tienen menor ángulo de giro, y otras son más complicadas de manejar, pero pueden realizar mejores tiempos. Lo que es seguro es que, con cualquiera de ellas, el nivel de dificultad es lo suficientemente alto como para tenernos pegados al asfalto un buen número de horas.

Un juego de gran calidad, con un nivel técnico muy alto y una jugabilidad a la altura de las circunstancias. El problema es que cuenta con una competencia –«Moto Racer»– que ha puesto el listón alto para los juegos de motos.

J.J.V.

83



En las carreras las salidas son al más puro estilo de competición oficial, pero en las de prácticas se ha recurrido a la salida lanzada.



Aunque todas las motos iniciales tengan igual chasis, cada una tendrá su propia combinación de habilidades, por lo que es importante una correcta elección.

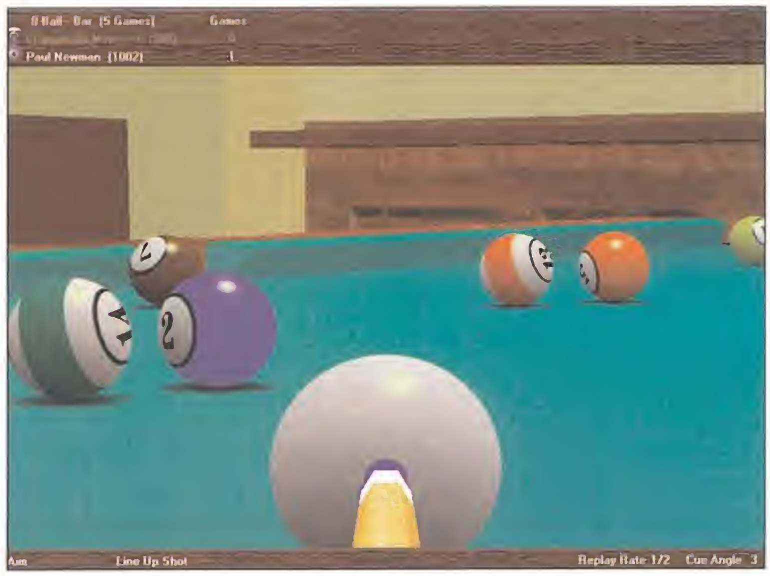
Virtual Pool 2

Ficción y realidad





El billar, al menos en algunas de sus modalidades, es practicado en todos los rincones del mundo. ¿Qué sería de algunos locales sin su correspondiente mesa de billar? Muchos perderían parte de su encanto. Con «Virtual Pool 2» podréis practicar la mayoría de las variantes que existen sobre una mesa de billar americano.



Por mucho que acerquemos la cámara a la mesa no observaremos ninguna pérdida de calidad significativa.

INTERPLAY/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WINDOWS/WIN95)**
SIMULADOR

Desde que los ordenadores han sido utilizados como plataforma de juegos, muchos han sido los intentos de llevar todo tipo de modalidades billarísticas a multitud de hogares. Inicialmente se utilizó la perspectiva cenital, para más tarde pasar a aprovechar las ventajas de los entornos 3D. Esta última fue utilizada mucho antes que en otro tipo de juegos y la razón es sencilla: no son necesarios millones de polígonos para representar una mesa de billar y/o la habitación que la rodea.

Ya en «Virtual Pool» se apreciaba un resultado bastante digno, pero nada comparado con el nivel de realismo que se consigue en «Virtual Pool 2». Los aficionados al billar que prueben las excelencias de este simulador, comprobarán que sus variadas opciones e impactante aspecto son parte de sus excelencias.

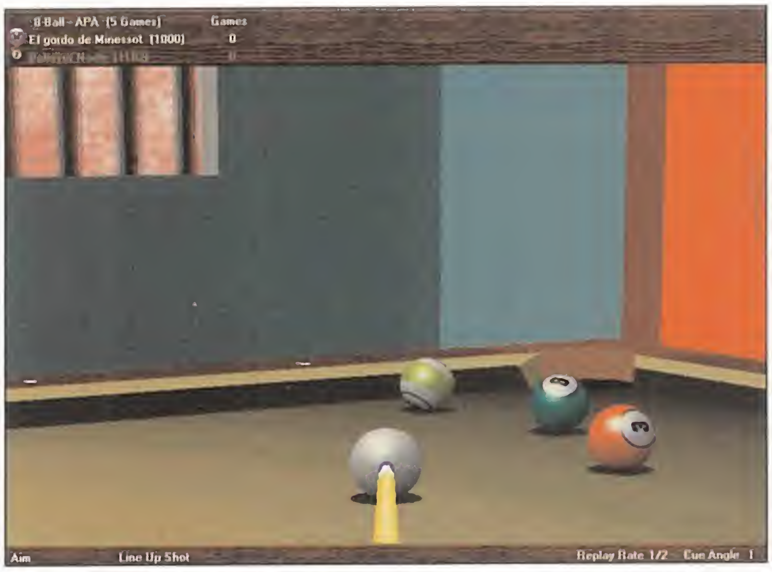
Además de poder pasar un rato entretenido, es posible aprender muchas cosas para luego aplicarlas en una partida real

DEPORTE DE FIN DE SEMANA

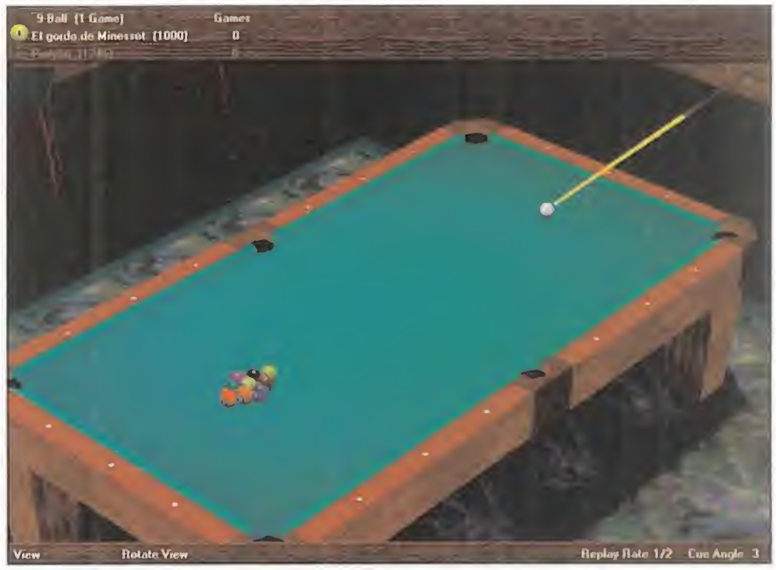
Quien más o quien menos ha cogido un palo de billar y ha hecho sus pinitos sobre la mesa de cualquier local. Y muchos de ellos habrán sentido el gusanillo que produce un juego tan apasionante. Partiendo de unas reglas bastante sencillas, son necesarias muchas, muchas horas







Incluso podremos cambiar el color del tapete; a los ya usuales azul y verde, se añaden marrón y rojo.



La salida es un momento muy delicado. Dependiendo del tipo de juego puede suponer una ventaja o no; aquí vemos la del "Nine Ball".

para aprender a usar correctamente los efectos y estrategias que se dan cita en cualquiera de las partidas con un mínimo de nivel.

Jugar a «Virtual Pool 2» puede hacer que aumente nuestra habilidad en este difícil arte. Tanto los vídeos como la misma práctica consiguen sumergirnos entre la élite del billar y hacen que un simple monitor parezca una auténtica mesa profesional.

LIBERTAD TOTAL

El sencillo sistema de movimiento, manejado con el ratón, hace completamente intuitivo el desplazamiento por la mesa. Podremos rotar, acercarnos, alejarnos y observar la mesa desde una vista superior; en definitiva, todas las vistas posibles en una mesa de billar. Si a esto unimos la posibilidad de usar todo tipo de efectos –corridos, retrocesos, picados...– no habrá jugada real que no pueda realizarse. Una de las cosas que se aprenden con «Virtual Pool 2» es que la típica regla de los dos tiros después de una penalización no es algo muy extendido más allá de nuestras fronteras. Ninguna de los modos de juego incluidos, y son muchos, incluyen esta posibilidad. A cambio, varios de ellos permiten colocar la bola blanca en cualquier sitio después de las infracciones –tocar primero bola contraria, colar la blanca...–.

El manual se hace cargo de explicar las reglas del billar. Lo que sí es importante comentar es que el juego incluye un total de doce modalidades entre las que destacan el nine ball, straight ball, ten ball y varias variantes del típico eight ball. Cada una de ellas puede ser practicada contra el ordenador –distintos contrincantes de variable habilidad–, contra otra persona en el mismo PC o a través de red, modem o cable serie.

El comportamiento de las bolas y sus gráficos hacen de «Virtual Pool 2» el mejor juego de billar

Del dicho al hecho...

Uno de los aspectos que más llaman la atención en «Virtual Pool 2» son sus numerosos y útiles vídeos sobre técnicas y espectaculares jugadas. Dos grandes maestros del billar nos aleccionarán con todo lujo de detalles –aunque con locuciones en inglés– de las técnicas más variadas para llegar a ser un gran jugador. Todo tipo de jugadas defensivas, increíbles carambolas y efectos de impresión pueden ser vistos tantas veces como queramos. Pero lo realmente divertido es la posibilidad de probar todas estas jugadas sobre el tapete. De este modo nos damos cuenta de que las leyes físicas que gobiernan el juego han sido tan elaboradas que se acercan al máximo a la realidad.









COMPLETO

En cuanto a opciones, no hemos detectado ninguna ausencia. Podremos modificar la rapidez de la mesa, decorado de la habitación, color del tapete... Del apartado gráfico lo mejor es remitirse a las imágenes que acompañan. Permite resoluciones superiores a 1024x768 y es capaz de sacar rendimiento a PCs con tarjeta aceleradora 3D o Pentium Pro/II. Pero la mejora en estos últimos casos es mínima. Todo esto nos lleva a la conclusión de que, sin duda, es el mejor juego de billar hasta la fecha.

J.J.V.

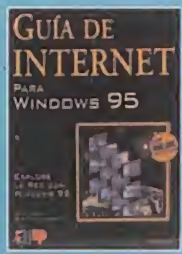
87

Diviértete aprendiendo.



Internet (424 pgs)
Ref. 2360-7 PVP 4.300 Ptas.

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



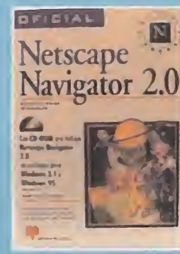
Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs)
Ref. 2311-9 PVP 5.250 Ptas.

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



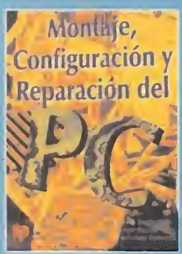
Control Electrónico con el PC (195 pgs)
Ref. 2238-4 PVP 2.940 Ptas.

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC.
Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs)
Ref. 2299-6 PVP 5.995 Ptas.

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs)
Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



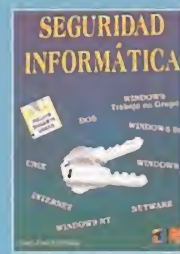
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs)
Ref. 2367-4 PVP 3.500 Ptas.

Para los apasionados de la informática y la electrónica.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs)
Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs)
Ref. 2370-4 PVP 4.900 Ptas.

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



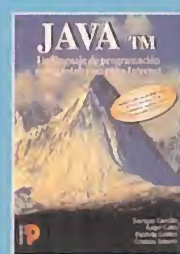
Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas.

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Java™ (552 pgs)
Ref. 2368-2 PVP 5.200 Ptas.

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



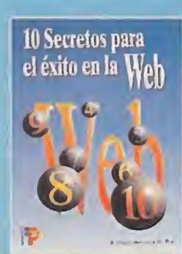
Netscape Plug-in (325 Pgs)
Ref. 2386-0 PVP 3.700 Ptas.

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



10 Secretos para el éxito en la WEB
Ref. 2358-5 PVP 3.400 Ptas.

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 2328-3 PVP 4.675 Ptas.

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



Word Office 97
Ref. 2390-9 PVP 3.995 Ptas.

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs)
Ref. 2378-X PVP 4.495 Ptas.

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos.
Ref. 2404-2 PVP 3.500 Ptas.

Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97
Ref. 2376-3 PVP 3.995 Ptas.

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Selección de Libros de Informática



Office 97
Ref. 2375-5 PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño. (464 pgs)
Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



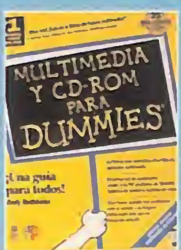
3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D. (444 pgs)
Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño.



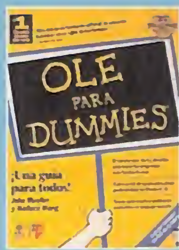
Works para Windows 95 (318 pgs)
Ref. 2382-8 PVP 2.700 Ptas.

Este libro ofrece al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



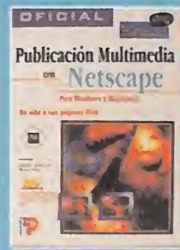
Multimedia y CD-ROM para Dummies. (405 pgs)
Ref. 2385-2 PVP 4.300 Ptas.

Te ayudará a decidir el equipo que necesitas y a instalarlo correctamente.



Ole para dummies. (317 pgs)
Ref. 2397-6 PVP 3.500 Ptas.

Guía de la serie Dummies donde encontrará explicación sencilla de los programas OLE y de cómo funciona.



Publicación Multimedia con Netscape (389 pgs)
Ref. 2391-7 PVP 4.750 Ptas.

Diseñe páginas WEB deslumbrantes con modelado VRML en 3D, animaciones, ilustraciones y sonido.



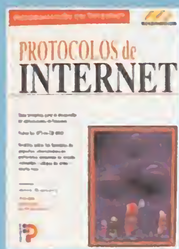
Programación en JAVA para Internet. (778 pgs)
Ref. 2394-1 PVP 6.995 Ptas

Incluye CD-ROM para Win 95 y Macintosh. Los usuarios de UNIX encontrarán el contenido en Internet



Cómo poner a punto su PC. (492 pgs)
Ref. 2400-X 4.500 Ptas.

Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro. Contiene dibujos y fotografías para facilitar el trabajo.



Protocolos de Internet. INCLUYE CD-ROM (567 pgs)
Ref. 2409-3 PVP 5.500 Ptas.

La solución para programadores, ingenieros, administradores de sistemas, estudiantes, profesores etc...



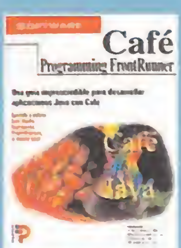
Formatos de Ficheros en Internet. Incluye CD-ROM (469 pgs). Ref. 2410-7 PVP 4.995

Aprenderá a usar los ficheros que encuentre en Internet.
Para PC, UNIX y MACINTOSH.



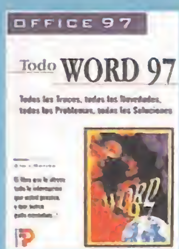
Netscape Communicator (316 pgs)
Ref. 2418-2 PVP 3.200

Obtenga el máximo provecho de Netscape Communicator paso a paso y aumente el rendimiento en Internet.



Café Programming (429 pgs)
Ref. 2413-1 PVP 3.900 Ptas.

Con este libro aprenderá a utilizar las potentes herramientas de depuración de Café, crear applets en Java etc...



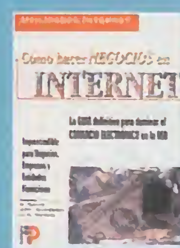
Todo Word 97 (558 pgs)
Ref. 2389-5 PVP 4.500 Ptas

Explica las innovaciones de Word 97 utilizando un lenguaje claro y ameno para ser comprendido por el usuario.



Visual J++ y Active X. INCLUYE CD-ROM. (449 pgs)
Ref. 2416-6 PVP 4.500 Ptas

Enseña cómo integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación.



Cómo hacer negocios en Internet (197 pgs)
Ref. 2405-0 PVP 2.500 Ptas

Dirigido a todos aquellos que tengan responsabilidades empresariales en Internet

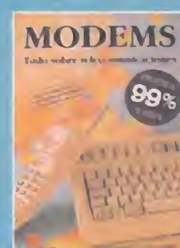


Disco Duro (320 pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas

Obtenga el máximo partido de su disco duro, aprenda a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad etc...

PEDIDOS:

Teléfono (91) 654 61 64, **Fax** (91) 654 72 72 ,
E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es
o envíanos el cupón por **correo** a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4,San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.



Modems, todo sobre telecomunicaciones. (306 pgs)
Ref. 1977-4 PVP 3010 Ptas

Este libro se centra especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. Micro

DATOS PERSONALES

Nombre.................... Apellidos..................
Dirección..
Localidad .... C.Postal...................
Provincia.................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)
Número ____________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

NBA Live 98

Increíble

Era fácil imaginar que «NBA Live 98» sería el sueño hecho realidad de millones de fans. Pero en EA Sports han ido más allá, y han desarrollado una nueva versión del "Virtual Stadium" que por fin se pone a la altura de la espectacularidad del mejor basket NBA.



Para acudir al concurso de triples y no hacer el ridículo se requiere elegir a un jugador especialista en la distancia y haber entrenado mucho.



Las defensas en dos contra uno son la mejor táctica para parar a los jugadores letales bajo el aro.

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN, N64**
V.Comentada: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Como en versiones anteriores, el primer paso en la elaboración de las animaciones ha sido grabar las acciones de más jugadores profesionales. Pero en esta ocasión han fichado a nada menos que Joe Dumars, Mitch Richmond y Tim Hardaway. Se han registrado y procesado con el "Motion Capture" más de cincuenta movimientos distintos desde todas las posiciones entre pases, penetraciones, tiros en suspensión, cintas y, por supuesto, mates. Y todos ellos realizados por auténticos fueras de serie.

Con la riqueza plástica de este material era lógico aumentar el número de frames por segundo en cada secuencia. Este incremento ha obligado a aumentar la potencia del

Las caras de los jugadores han sido totalmente digitalizadas





"motion blending" para garantizar la suavidad y la ausencia de saltos perceptibles a simple vista. Con todo este despliegue de medios tecnológicos, estamos sin lugar a dudas ante las mejores animaciones en la historia de la simulación deportiva. Contemplar los tiros en suspensión hacia atrás made in Jordan, el mate tomahawk, pases a una mano, o entradas a canasta con varios metros de vuelo, es ver las imágenes más llenas de vida, dinamismo, espectacularidad y realismo que jamás se han visto. Los modelos poligonales son tan exactos que hasta se puede estudiar anatomía humana en ellos, y la musculatura está 100% conseguida.

CARA A CARA

A esta precisión anatómica hay que sumar la gran operación de cirugía estética llevada a cabo con los más

de 300 jugadores; todos y cada uno de ellos presentan un "careto" casi gemelo a los rostros originales. Se ha diseñado el entorno facial partiendo de las fotografías digitalizadas. Los resultados de este trabajo de chinos son diversos, y unos han salido mejor agraciados que otros, pero en todos los casos el parecido es sorprendente. La sensación de estar jugando y controlando a los jugadores de la NBA no termina aquí; la IA vuelve a ser fundamental para darle el máximo realismo a los partidos. La estrategia y dirección de equipo con infinidad de jugadas y el comportamiento de los jugadores definido por el estilo de juego, virtudes y estadísticas de los reales entusiasmará a los más expertos.

Para acercarnos con la mayor fuerza visual a la fantástica acción que se desencadena en cada jugada, la tecnología Virtual Stadium se ha optimizado para aprovechar la mayor potencia del hardware Voodoo Graphics. Para empezar, los filtros de texturas aplicados al parquet de las canchas y a cada centímetro de estos impresionantes escenarios multiplican por diez la calidad gráfica. Las cámaras se mueven ahora de forma mucho más suave y uniforme, y los travellings son de seda.



Manager general

Una de las novedades más interesantes de «NBA Live 98» es el modo de director general, en el que además de dirigir el juego de nuestro equipo, tanto tácticamento como durante el partido, tendremos plena libertad para decidir los fichajes, elegir jugadores en el draft, etc.



Si eres un hombre NBA, cómpratelo, aunque necesites un ordenador nuevo o una 3Dfx



El gordo Barkley se dispone a destrozar la canasta con uno de sus mates a muerte.



Las texturas con 3Dfx dibujan con gran definición tanto los rasgos físicos como la equipación deportiva.

Durante el juego, se repiten las jugadas más espectaculares siempre a cámara lenta y desde el mejor punto de vista, incluyendo unos fulgurantes movimientos de cámara y zooms que realzan la espectacularidad de la acción.

La dinámica del movimiento del balón, tanto en los pases como en tiros a canasta, es un prodigio de precisión y rapidez, y el realismo es insuperable en todas las acciones.

CONTROL MEJORADO

El sistema de control también ha sufrido una completa renovación –a los pases, tiros y salto hay que sumar pivotar, entradas, cruces, robar balón, defensa cara a cara, etc.–. Así, en la configuración del controlador se han separado las acciones de ataque y defensa para que con un joystick, o pad de cuatro botones, podamos hacerlo casi todo, aunque los seis botones de mando es lo ideal para aprovechar al máximo este magnífico interface. Las partidas multijugador vía modem, el sonido en Dolby Surround, la indescriptible calidad técnica..., todo en «NBA 98» nos lleva parafrasear a Larry Bird para describirlo como si Dios se hubiera disfrazado de juego de baloncesto.

A.T.I.

90

Grand Theft Auto
Novedoso y divertido

No todos los juegos iban a estar dotados de increíbles gráficos 3D y escenas de vídeo a pantalla completa. De vez en cuando aparecen títulos que, con una aparente simplicidad, consiguen llamar la atención del gran público. «Grand Theft Auto» pertenece a esta categoría.





Los teléfonos son un elemento importante del programa; en ellos se nos informará de nuevos trabajos a realizar.



Incluye opciones multijugador en las que un máximo de 4 delincuentes lucharán por demostrar sus malas artes

DMA/BMG INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE

Cuando los programadores de DMA pusieron manos a la obra en este proyecto, debían tener claro sus objetivos. Los puntos fuertes del juego debían ser rapidez, jugabilidad y adicción. Luego hablaremos sobre el posible cumplimiento de estos objetivos, pero antes es necesaria una pequeña reseña sobre esta compañía. A la mayoría, el nombre de DMA les sonará a chino, pero si hacemos referencia a una de sus creaciones de nombre «Lemmings» seguro que la cosa cambia. Además de este inolvidable programa, y allá por finales de los 80, también encontramos títulos como «Menace» o «Blood Money» que supusieron un buen comienzo para esta compañía.

Títulos como el mencionado «Lemmings» no son fáciles de olvidar. Fue galardonado con el título de mejor juego del año y al igual que el juego que ahora comentamos, no destacaba por su espectacularidad o buenos gráficos.

AL FILO DE LA LEY

Nuestro papel es el de un ciudadano que, acostumbrado a violar la ley día sí día también, debe buscarse la vida con trabajos bastante peligrosos. Lo mismo le encargan matar a alguien que buscar un coche escondido en determinado lugar. Sea cual sea la misión encomendada, una flecha orientativa nos indica la dirección en la que se encuentra el objetivo. Sin esto, y debido al gran tamaño de las ciudades, sería demasiado difícil encontrar cada lugar. Pero hay que tener en cuenta que la flecha indica una dirección absoluta y no siempre hay calles que vayan directas, en muchos casos la presencia de ríos o vías de tren obligarán a elegir caminos bastante más complejos. En la contra-reloj podremos tener accidentes que dejen secuelas en el vehículo, atropellar inocentes peatones o cambiar de vehículo tantas veces como sea necesario. Se ha hablado mucho de incumplir la ley y llevar a cabo actos poco éticos, pero aún no se ha tenido en cuenta que también existe gente encargada de hacer cumplir las normas. Estamos hablando de la policía y en «Grand Theft Auto» no




El juego incorpora un zoom que se activa de forma automática según las necesidades de cada momento.



Cuando sean muchos los policías que sigan nuestros pasos, lo mejor para despistarlos es cambiar el color y la matrícula del automóvil.

podía faltar la otra cara de la moneda. Cuantos más delitos acumule el protagonista, más coches patrullas irán en su persecución. Las carreras que se forman cuando son varios los coches perseguidores son dignas de película; incluso formarán barreras de coches en la carretera por la que estemos escapando. Para huir, la mejor opción es acudir a un taller ilegal que nos procure una nueva matrícula y un nuevo color de la carrocería a cambio de un buen puñado de dólares.

¿Suficiente variedad?

«GTA» consta de tres ciudades diferentes y en cada una encontraremos diferentes vehículos en circulación. Éste es uno de los puntos más divertidos; podremos robar cualquiera de ellos y utilizarlos para uso particular. Aquellos que estén aparcados no tendrán ninguna dificultad para nuestro experto maleante, pero los que estén en circulación necesitarán ser parados para, a continuación, expulsar a su dueño. Dependiendo del tipo de coche, moto o camión que robemos, así será la música que escuchemos. Si robamos una furgoneta de campesino, la música pasará a ser country, o si el vehículo pertenecía a un joven de barrio, una marchosa melodía rapera. Pero no sólo variará la melodía sino que, respetando las características de cada modelo, velocidad, aceleración y manejo se verán afectadas.



DMA demuestra que aún se pueden programar juegos diferentes a lo que viene siendo habitual

BANDA SONORA

La inmensa mayoría del espacio del CD ha sido dedicado a almacenar el gran número de canciones que amenizan su desarrollo. Son casi 60 minutos de Techno, Dance, Funk, Hip-Hop, Industrial, Heavy Metal y Country que serán seleccionados dependiendo del coche que manejemos en cada momento. Esto le hace acreedor de un 10 en este apartado.

En cuanto a los gráficos, sin llegar a ser espectaculares, cumplen su cometido a la perfección y permiten al juego alcanzar una velocidad que pone los pelos de punta. Cuando el coche "en propiedad" sea un deportivo es casi imposible pisar a fondo el acelerador durante más de 2 segundos sin sufrir un aparatoso accidente.

Después de la crítica suscitada en torno a «Carmageddon» no sabemos cómo sentará un programa en el que se puede atropellar, asesinar, secuestrar, traficar con drogas y demás actos delictivos. Lo que podemos afirmar es que es un concepto novedoso y muy divertido. Un juego al que las imágenes no hacen justicia y que requiere ser jugado para apreciar sus cualidades. Acción, misiones, tensión y jugabilidad no le faltan.

J.J.V.

83




Uprising
Un proyecto ambicioso

La estrategia en tiempo real ha resultado muy fructífero especialmente en los últimos meses. En todos ellos se simulan las batallas más cruentas y espectaculares que se puedan imaginar. ¿Qué tal si pudiésemos tomar parte activa en estas divertidas batallas? Con esta premisa nace «Uprising»; un cocktail explosivo de acción y estrategia.







Sin la ayuda del mapa satélite sería muy difícil orientarse después de una pequeña batalla.



CYCLONE/3DO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ESTRATEGIA

En los últimos años han aparecido muchos títulos que han barrido en la lista de ventas, pero si hubiese que extraer los dos más representativos una buena elección serían «Comand & Conquer: Red Alert» y «Quake».
Los programadores de «Uprising» no han querido que su proyecto se limite a seguir las pautas que marcaron estos dos programas y han preferido probar con un híbrido entre arcade 3D y estrategia en tiempo real. Sí, habéis leído bien: un juego con reminiscencias de «C&C» en el que, además, es posible observar y tomar parte en la acción desde una perspectiva nada usual.

CONCEPTO NOVEDOSO

Juegos de estrategia o arcades hay a cientos, pero ninguno que haya intentado unir estos géneros del modo en el que lo ha hecho «Uprising». Por si esto fuera poco, también se han incorporado elementos tan importantes como construcción de edificios y administración de dinero. Todo esto le convierte en un programa muy completo y que requiere de un proceso de adaptación por parte de sus usuarios.



Se trata del primer juego que pretende unir de modo espectacular dos géneros tan diferentes, aunque seguro que no será el último

Si en «Red Alert» comenzábamos con una base móvil y en «Total Annihilation» con un robot comandandante, aquí la piedra angular sobre la que se mueve todo es un tanque llamado Wraith. Ésta es la única unidad que se maneja directamente y de ella depende la misión. La primera diferencia importante con respecto al esquema clásico es que no es posible montar la base en el sitio deseado; existen un número definido de plataformas en cada mapa dispuestas a tal fin. Por tanto, el primer objetivo es encontrar una de estas plataformas vacías. Una vez sobre ésta, llega el momento de edificar una torreta llamada Citadel, que servirá para identificar esa zona como propia además de defender la base de toda intrusión no deseada. A partir de aquí podremos edificar extractores de energía, fábricas de tanques, infantería, unidades aéreas, etc., pero con una gran limitación: en cada plataforma sólo se pueden levantar un número determinado de construcciones –tres o cuatro generalmente–. Deberemos buscar nuevas plataformas o conquistar otras para poder extraer más energía o construir fábricas en ellas.

En «Uprising» encontraréis más acción que en los juegos de estrategia y más estrategia que en los juegos de acción







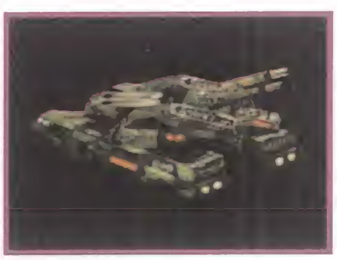












Los protagonistas

La variedad y número de unidades o edificios no es uno de los puntos fuertes de «Uprising». Las bases, presididas por un Citadel, pueden contener extractores de energía, edificios KSAT –sus rayos pueden destruir edificios–, barracas y fábricas de tanques, AAVs o Bombers. El Citadel se encarga de defender la base, pero no está de más ayudarle con alguna torreta o antiaéreo. En cuanto a las unidades, las barracas originan soldados y las fábricas los aparatos ya comentados. Según avancemos misiones el nivel de tecnología puede aumentarse dando lugar a edificios y unidades de aspecto y capacidad mejoradas.



Atacar una base enemiga bien defendida requiere una combinación muy adecuada de infantería, tanques y fuerzas aéreas.





ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA

Todo lo dicho hasta ahora podría encajar perfectamente con cualquier juego de estrategia habitual, pero todo se ve a través de los ojos de una unidad especial de nombre Wraith. Con él es posible moverse de base en base, atacar enemigos, apropiarse de plataformas, construir en ellas y, en definitiva, todas las acciones importantes.

Otra diferencia notable es el modo de mover a las unidades hacia puntos de ataque. Suponiendo que ya dispongamos de las fábricas necesarias y se pretenda atacar algún objetivo, el proceso sería acercarse con el tanque hasta la zona, seleccionar el objetivo, y teletransportar la/s unidad/es deseada/s.

DIFÍCIL MANEJO

Uno de los puntos que más llama la atención desde el primer momento es el difícil manejo de la nave protagonista. Son muchas las acciones a llevar a cabo y cada una de ellas ha sido asociada a una tecla. Movimientos, desplazamientos laterales, teletransporte de unidades, construcción de edificios y torretas defensivas, mapa, mirar arriba y abajo... son demasiadas posibilidades para un jugador que no esté acostumbrado a usar el teclado, incluso para aquellos que tengan experiencia con él puede resultar harto complicado.

Hay que reconocer que se trata de un proyecto ambicioso y el solo hecho de intentarlo ya merece un punto a favor. Los gráficos son de gran calidad, especialmente con una 3Dfx, y el sonido también ha sido cuidado al máximo. El resultado es un programa de calidad notable que puede aportar muchas horas de diversión.

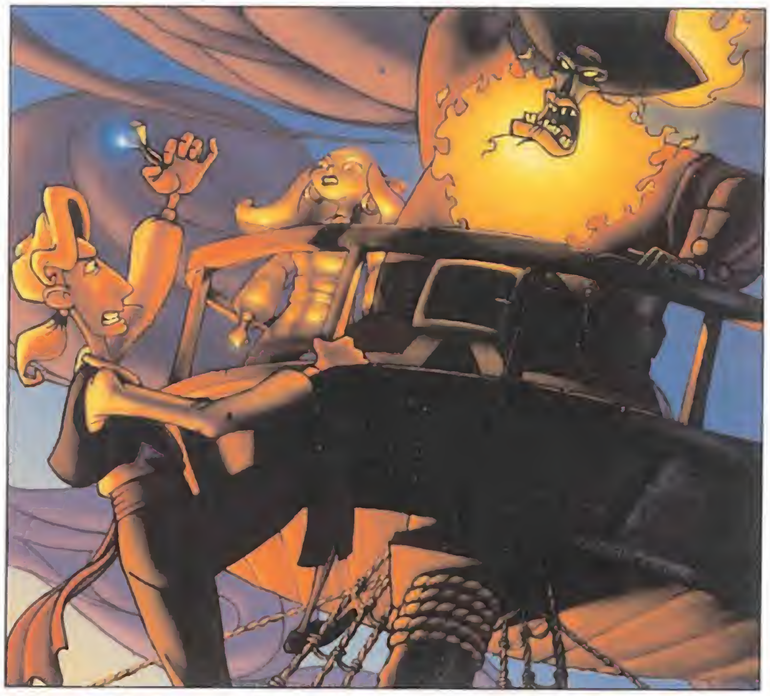
J.J.V.

84

The Curse of Monkey Island

Las aventuras y desventuras de un pirata en apuros

La saga «Monkey Island» tiene ya una larga tradición, por eso nada de lo que vemos nos sorprende. O al menos eso creíamos, porque esta tercera parte cuenta con un montón de detalles curiosos y sobre todo divertidos, capaces de seguir captando nuestra atención. Y es que, técnicamente, se han ido, poco a poco, superando unas tras otra las continuaciones de la trilogía, y con ésta se pone el listón muy alto.




Tranquilos, realmente esta prueba acabará resolviéndose con un duelo con banjos como armas. Aquel que mejor maneje sus dedos será el ganador.





LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Todavía existen listas en las que «Monkey Island», el primero, figura como una de las mejoras aventuras gráficas de todos los tiempos. Incluso con sus gráficos en 16 colores con VGA, sí, incluso así. Pues si hacemos que se conserve el espíritu aventurero de esa primera parte y le añadimos mucha más calidad, probablemente haremos que, en breve, esta tercera parte pase a engrosar las listas de las que hablábamos y posiblemente en una posición más alta.

LA HISTORIA SE REPITE

Si hacemos un poco de memoria, recordaremos que en la primera aventura de esta saga convertida

En esta tercera parte de una de la aventuras más famosas de todos los tiempos, Guybrush debe volver a reunir una tripulación para rescatar a su amada

en trilogía, el entonces joven Guybrush Threepwood se empeñó en reunir a toda una tripulación, pese a su nula experiencia como pirata de los mares, para rescatar a la gobernadora de la isla Meleé de las garras del pirata LeChuck. Ahora, unos cuantos años después, y con los personajes mayores, aunque todavía bien conservados, Guybrush se ve envuelto en otra aventura de similares características. En este



Detalles tan graciosos como este perro con gafas de sol tumbado tranquilamente, son constantes a lo largo de toda la aventura.



Con el botón derecho del ratón haremos que Guybrush abra su inventario. Será allí donde podrá acumular los objetos que consiga.

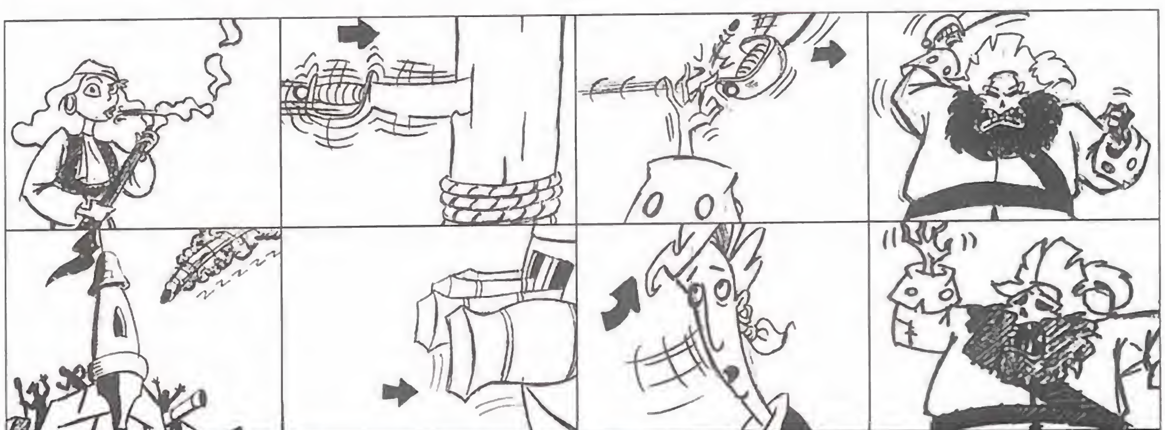


En este barco rodeado de una misteriosa neblina es donde el pirata LeChuck está llevando a cabo sus fantasmagóricos planes.



Así es como comienza la aventura. Si haces llorar a este mini-pirata, llegarás a conseguir cosas muy, pero que muy interesantes.

caso Guybrush y Elaine, la gobernadora, estaban viviendo un apasionado romance cuando las tropas de LeChuck atacaron la zona. Después de una feroz lucha, la invasión enemiga salió derrotada, aunque algunas zonas de la isla no salieron muy bien paradas. De todas las maneras, Guybrush tampoco podía quejarse puesto que de la lucha había obtenido como recompensa un curioso anillo que aparentemente parecía tener mucho valor, sobre todo por lo gordo que era el pedrusco que lo coronaba. Aprovechando esos momentos de esplendor tras la batalla, Guybrush decidió jugarse el todo por el todo y pidió en matrimonio a Elaine... ¡qué bonito momento! Le encajó en su dedo el pedazo de anillo y Elaine se transformó en una maravillosa y majestuosa... ¡¡estatua de oro!! Tenía más pinta de mascarón que preside la proa de una barco que de una novia en edad casadera.
Y entonces ahí está Guybrush otra vez dispuesto a reunir una nueva tripulación que le ayude a buscar a LeChuck y a recuperar el antídoto que haga que su futura esposa recupere su aspecto. Nunca hasta ahora el dicho "vales tu peso en oro" había sido tan cierto, pero había que solucionarlo fuera como fuera.



Estará entre los mejores

Mirando estos bocetos, es fácil pensar el tiempo que han dedicado en LucasArts al desarrollo de esta aventura. Mucho, pero merece la pena. Cada uno de esos bocetos han sido llevados a la pantalla al más puro estilo de los dibujos animados, pero llenándolos de colorido. De esta manera, el trabajo gráfico es asombroso por su elevada calidad y la traducción y doblaje de las voces sigue en esa misma linea; quizá lo único es que la voz de Guybrush, lejos de ser la de un temible pirata, es más bien la de un modoso aventurero. La dificultad de la aventura es elevada, pero asequible. De hecho, es posible elegir entre dos tipos de dificultades nada más empezar la aventura, pero las diferencias entre ellas son escasas, y quedan reducidas a unas cuantas acciones más en la versión complicada.
Todos estos detalles nos llevan a pensar que «The Curse of Monkey Island» se colocará en breve entre las aventuras más jugadas de la historia, y en LucasArts volverán a apuntarse una nueva victoria gracias a la isla con los monos más divertidos del mundo de los videojuegos.

UN NUEVO INTERFAZ

Algo bastante novedoso y que no habíamos visto hasta la fecha es el interfaz utilizado por LucasArts en este juego. Al final, resulta bastante sencillo, pero en los primeros momentos es un poco desconcertante. Brevemente, funciona de la siguiente manera: con el botón derecho del ratón abrimos el inventario en el que vamos acumulando los objetos, y manteniendo pulsado el izquierdo, y aquí está la novedad, hacemos que aparezca una moneda en la que hay un icono de un loro, una calavera con dos grandes ojos y una mano. Llevando el cursor hasta la figura del loro, haremos que Guybrush entable conversaciones o que, en un sentido más amplio, utilice su boca, bien para hablar, bien para comer o beber. Con el icono de la calavera, miraremos objetos y con el de la mano, Guybrush coge y usa; es decir, vale para todo aquello que requiera el uso de las manos.
Con este interfaz han simplificado la utilización de iconos y de complejos menús con expresiones del tipo "Hablar con...", "Mirar a...". Basta con saber si para ejercer la acción es necesario utilizar los ojos, las manos o la boca y colocar el cursor en el correspondiente



Después de muchos esfuerzos, éste es el barco y la tripulación que Guybrush fue capaz de conseguir. No es gran cosa, pero puede valer.

Consejos para piratas novatos

Para aquellos novatos que no sepan muy bien por dónde empezar en Monkey Island, aquí van unos breves consejos:

- En este juego no se puede morir, así que enfréntate a todas las situaciones con el valor que da el saberte inmune.
- Graba a menudo las situaciones por si algo se ha quedado en el tintero y quieres retomar el juego desde ese punto.
- Coge todo lo que puedas. Nunca se sabe para qué pueden valer ciertos objetos.
- Examina cuidadosamente todos los escenarios y prueba a combinar los objetos de tu inventario entre sí, con otros objetos, o con otros personajes.
- Habla con todos los personajes. La mayoría de las veces aportan pistas importantes que nos ayudan a continuar.
- Si te quedas atascado prueba a volver a recorrer todos los lugares por los que has estado; quizá se te haya olvidado hacer o coger algo.
- Ten en cuenta que el juego está diseñado para que haya muchas horas de aventura, así que si las cosas no salen bien a la primera, no te desesperes.
- El juego está dividido en seis partes y cada una de ellas sigue una evolución lógica: Presentación, nudo y desenlace. Intenta que tus investigaciones se correspondan con lo que está ocurriendo en cada momento.
- Y sobre todo, pásalo bien y disfruta con una aventura tan buena como ésta.



El bueno, la guapa y el malo

Los tres máximos protagonistas de la aventura continúan siendo los mismos. Por el lado bueno están Guybrush y Elaine, y como anti-héroe nos encontramos con el pirata LeChuck. Para aquellos que no sepan de qué va el tema aquí va un pequeño repaso:

El auténtico protagonista es Guybrush Threepwood. Él empezó toda la aventura con esas ansias suyas de convertirse en un pirata capaz de derrotar a LeChuck y conquistar el corazón de Elaine. Comenzó como un novato y ahora es todo un lobo de mar, pero aún con el paso de los años continúa siendo un joven imberbe que no se asusta ante el peligro, o que al menos lo disimula bastante bien.

La guapa del juego es Elaine Marley, gobernadora de la Isla de Meleé y con un carácter conocido más allá de los mares. Es una mujer de genio que en más de una ocasión salvó la vida de Guybrush. Los piratas más duros la temen y, por lo que parece, LeChuck tampoco pondría reparos en mantener una relación más que amistosa con ella.

Como no podía faltar, el malo malísimo es el pirata LeChuck, un fantasma –en todos los sentidos– que va surcando el terror allá por donde va. Odia con todas sus fuerzas a Guybrush puesto que siempre desbarata sus planes. Además, siempre le ataca por su flanco más débil: su relación con Elaine.



La calidad gráfica de la aventura está fuera de toda duda. Escenarios con todo lujo de detalles y efectos de luz dignos de los mejores juegos.

Además de las acciones propias de cualquier aventura gráfica, tendremos que resolver ciertas pruebas de habilidad

icono. Más fácil, imposible. Bueno, mejor diremos que difícil, no sea que «Monkey IV», si es que lo hay, nos quite la razón.

LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Para rizar el rizo, se han incluido algunas pruebas que además de inteligencia y atención requieren una cierta habilidad, tampoco demasiada porque el centro principal sigue siendo la aventura gráfica y no el arcade. Se trata de pruebas tales como seguir el ritmo de un experto banjista –dícese de aquel que toca el banjo, y añado yo, que con perfección y mucha rapidez–. En este caso, lo que hay que hacer es intentar repetir una melodía, pulsando las cuerdas correctas. Para esto hay que imitar lo que hace el futuro componente de tu futura tripulación. Además de esta hay otras cuantas pruebas a lo largo de la aventura. Ahora me viene a la cabeza otra en la que hay que participar en un lanzamiento de bloques de piedra...

GUIÑOS AL PASADO

En un buen montón de ocasiones, se repiten frases del tipo "Me suena tu cara" o "Ya nos conocemos de antes". Es decir que las tres partes de esta saga están interconectadas. Todo se relaciona: la historia continúa –se conocen los protagonistas, pasan un montón de aventuras juntos y ahora se quieren casar–, los protagonistas se repiten, y multitud de personajes secundarios continúan apareciendo por la pantalla del monitor. Incluso ciertas bromas que se producían en la primera parte, han vuelto en esta tercera. ¿Quién sabe si en una futura cuarta parte Guybrush y Elaine no se casarán y acabaran divorciados por culpa de LeChuck?

Pase lo que pase, seguirá divirtiendo.

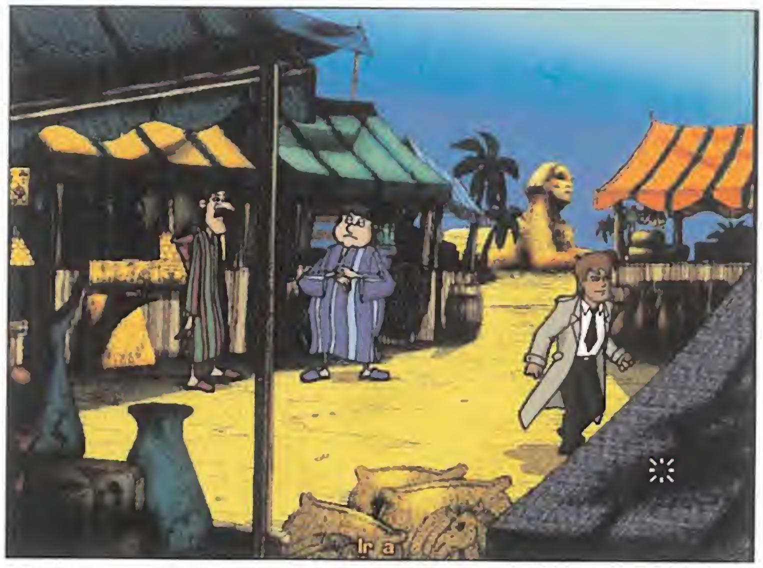
D.E.G.

90

Hollywood Monsters

España también sabe

Por fin en España tenemos una aventura gráfica capaz de codearse con las grandes. El simpar equipo de programación de Péndulo Studios, asesorados por Dinamic Multimedia, son los responsables de este acontecimiento, y aunque no llevan mucho tiempo en este mundillo, esperemos que sigan por este camino de las aventuras gráficas bien hechas y divertidas.



En «Hollywood Monsters» la dificultad ha sido tremendamente cuidada. Tal es así, que en ocasiones resulta extremadamente compleja.





PÉNDULO STUDIOS/ DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Ésta no es la primera aventura gráfica hecha por programadores españoles, pero sí es la que más nos ha sorprendido –sorpresa agradable, claro– por su elevado nivel de calidad. Gráficos, ambientación, diálogos... en fin, todo resulta agradable y entretenido.



Sin duda alguna podemos afirmar que estamos ante la mejor aventura gráfica jamás creada por un equipo de programación español

A LA ANTIGUA USANZA

Hace ya tiempo que nos estábamos acostumbrando a aventuras gráficas del tipo «Broken Sword» o «Atlantis», de esas en las que el interfaz a base de iconos se ocupa de todo y en las que no tenemos más que pinchar un objeto y esperar a que el propio juego decida si lo coge, lo utiliza o habla con él –en el caso de ser otro personaje–.

En este juego, en cambio, hemos vuelto a los clásicos, a los «Monkey Island» o al mismísimo «Indiana Jones» –de lo mejorcito de Lucas–, con su típico interfaz de "usar x con y" o "hablar con...", pero sin iconos, con palabras y con todas las letras, vamos, como antes de que el PC fuera el estándar de los juegos. Pero este guiño al pasado sólo es en lo referente a esa cuestión, porque por lo demás cuenta con los mejores avances gráficos y sonoros.

En «Hollywood Monsters» adoptamos el papel de un periodista o de una periodista, dependiendo de la situación. La historia comienza cuando Sue Berman, la más famosa periodista de The Quill, intenta cubrir el reportaje de la entrega de premios para los monstruos más famosos del cine. Esa misma noche esa bella reportera es raptada y conducida quién sabe dónde

Los primeros pasos

Quizá los primeros momentos sean los más complicados, y para daros un pequeño empujoncito os ofrecemos algo así como una miniguía del primer acto.
Todo comienza cuando el editor del diario The Quill pretende cubrir la ceremonia de entrega de premios a los monstruos del cine. Sue Berman, periodista especializada, es la enviada al evento. Y estos son los primeros pasos que llegó a realizar:

1- *Antes de entrar a la fiesta se paró a ver a Húmero, un esqueleto con mucha marcha. Y con no poca habilidad cogió un hueso de su cuerpo. Total, tenía muchos...*

2- *En el guardarropa se hizo con un viejo trapo.*

3- *Después, intentó entrar a la fiesta, pero había tanta gente que era imposible abrir la puerta. Después de unos cuantos intentos, Frankenstein salió muy preocupado, escribió una nota en la libreta del mayordomo de la mansión, arrancó la hoja y pidió que se la entregaran al Hombre Invisible.*

4- *En el exterior de la mansión había una caseta de perro y Sue tenía un hueso. Lo utilizó allí y de la caseta salió una planta carnívora que tenía complejo de can, así que el hueso le pareció un manjar. Fue corriendo hasta la puerta que conducía a la fiesta y distrajo al mayordomo.*

5- *En esos momentos de distracción, Sue aprovechó para coger la libreta que había sobre la mesa del mayordomo.*

6- *En la entrada a la mansión, sobre la mesa, encontró un vaso limpio y una ponchera. Llenó el vaso y subió las escaleras. Allí estaba un tremendo guardaespaldas llamado Bruno, que tenía el gaznate seco, de tal manera que el vaso le vino de perlas. Sue se fijo que al levantar el brazo para beber quedaba al descubierto una llave. Después de varios intentos pudo conseguirla.*

7- *Esa llave abría la puerta más cercana al gorila. Era el despacho del dueño de la mansión. De la chimenea, y con la ayuda del trapo viejo, recogió un pedazo de carbón. Utilizó la hoja en blanco de la libreta del mayordomo con el carbón y pudo ver lo que había escrito Franki en ella.*

8- *A la derecha de la caseta del perro-planta estaba la bodega, pero el presidente de MKO no dejaba pasar a Sue...*
Pero esto ya es bastante por hoy. El resto es cosa vuestra.

Galería de monstruos



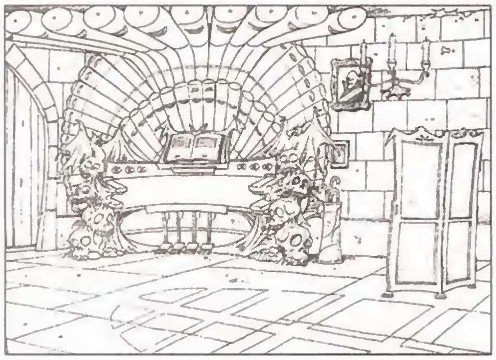
Los monstruos más famosos de la historia pasean su palmito por la pantalla de nuestro ordenador. Ni uno sólo se ha quedado fuera: Frankenstein, Drácula, el Hombre Invisible, el Jorobado de NotreDame, la Momia, el Hombre Lobo y muchos otros que se nos quedan en el tintero. Pero además, es que hay detalles como que cada uno vive en su hábitat natural, por llamarlo de alguna manera. La Momia, por ejemplo, vive en una pirámide del antiguo Egipto, y Drácula, como no podía ser de otra manera, tiene su domicilio en los Cárpatos. Hasta allí tendrán que ir nuestros periodistas en busca de información. Pero que los más pequeños no se preocupen, porque estos monstruos no dan ni gota de miedo.

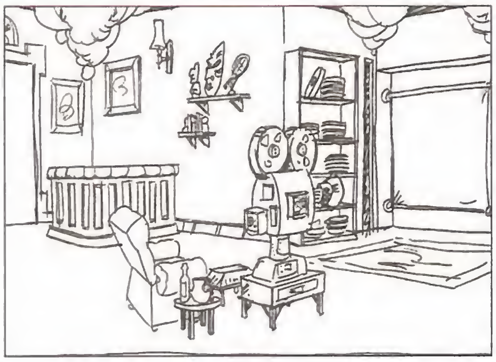


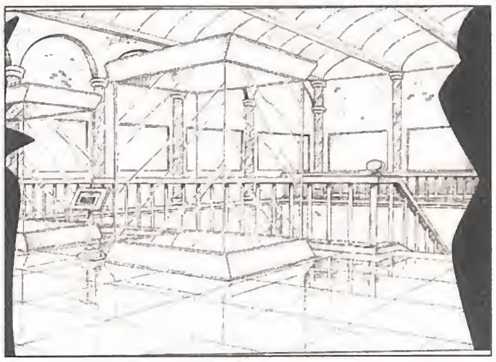


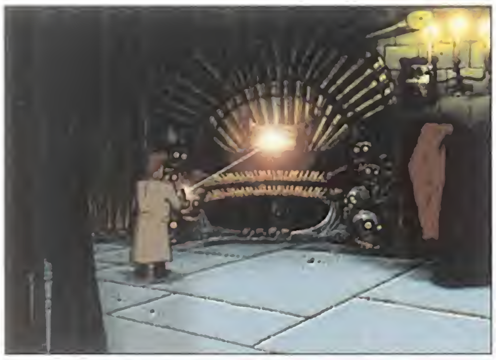


–¿Quizá Lobatón?–. Preocupado por la espera, su compañero de tareas de redacción decide retomar la investigación y averiguar el paradero de su amiga. Es entonces cuando comienza la aventura. Recogiendo objetos por aquí, utilizándolos por allí, charlando con éste, dándole lo otro a aquel, con el objetivo de ir recopilando información productiva. Aparte del interfaz ya comentado, no existen muchas diferencias con ►

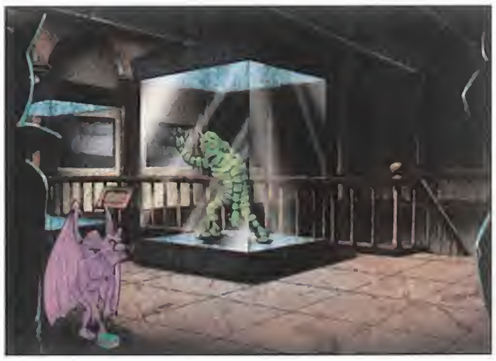












Del papel al ordenador *En Péndulo Studios se lo han tomado en serio. Han necesitado más de un año para acabar su producto. Primero, desarrollaron todas las ideas en papel –decorados, monstruos...– y después llegó la tarea más dura: pasarlos al ordenador, conservando el espíritu de los bocetos. Junto a estas líneas podemos ver algunas imágenes de ese paso y ver cómo las características más importantes se conservan intactas.*

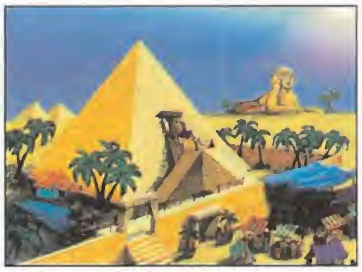
otras aventuras gráficas. Eso sí, totalmente en español y sin necesidad de traducirla; todo un lujazo.

LÓGICO, PERO NO FÁCIL

Las acciones que debemos desarrollar a lo largo del juego resultan lógicas y eso es de agradecer en este tipo de juegos, porque al menos sabemos qué es lo que tenemos que buscar o hacer. Otra cosa diferente es que eso sea fácil de encontrar, que ya anticipamos que no lo es. Éste es un detalle muy importante porque algo por lo que los aventureros informáticos diferencian un buen juego de uno que no lo es, es por la lógica de las acciones y éste, la tiene.









Dependiendo de los personajes a los que debamos entrevistar, nuestra localización será allí donde residan los mismos.

UN GRAN TRABAJO

Estamos ante el segundo título de Péndulo Studios y la mejora ha sido evidente. Quizá se deba a la experiencia o quizás a que han contado con más medios técnicos y humanos, pero dilemas a un lado, lo que importa es que van creciendo en calidad. Los gráficos son al más puro estilo de los dibujos animados y las voces están adaptadas a cada personaje. Por ejemplo, Bruno, el guardaespaldas con cara de tonto, tiene una entonación que le va al pelo y así con todos los personajes que aparecen, que por cierto, son más de 50.

La presentación es simplemente magnífica. En ella se ve cómo Sue avanza con su descapotable por una solitaria carretera, anocheciendo y rumbo a Hollywood, entonces enciende la radio de su coche y empieza a sonar la melodía de La Unión, creada en exclusiva para este juego.

Además, la aventura está diseñada para proporcionar más de 100 horas de juego, y esas son muchas horas. Vamos, que por menos de 3.000 pesetas «Hollywood Monsters» merece la pena y mucho.

D.E.G.

88

Abe's Oddysee

El ingrediente perdido

Convertirse de buenas a primeras en un delicioso ingrediente, que todos buscan de forma ansiosa, no es algo que le apetezca a nadie, y sin embargo a nuestro héroe así le ha ocurrido. Sin comérselo ni bebérselo, Abe es perseguido ahora, no como el esclavo evadido, sino como el primer plato de una opípara cena.









Los escenarios son bidimensionales, pero gracias a la renderización de todos los personajes y objetos, los gráficos ofrecen una calidad asombrosa.

ODDWORLD INHABITANTS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
AVENTURA/ARCADE

La raza a la que pertenece el protagonista de esta aventura había sido desde tiempos ancestrales esclavizada por otra superior, para trabajar en las industrias como mano de obra muy barata, siendo nada más nacer, enmudecidos al coser sus bocas con tiras de cuero para que no puedan más que emitir susurros sin sentido.

Sin embargo, el destino de Abe había sido bastante agradable: la planta procesadora de alimentos, propiedad de la megacorporación conocida como Rupture Farms. En ella, su labor era etiquetar cajas y limpiar los suelos del complejo, hasta que un día en el que estaba desempeñando este último trabajo, descubrió que los mandamases se habían reunido para hablar sobre el nuevo producto que iban a lanzar. Nadie sabía cómo estaba hecho y Abe lo iba a descubrir.

¡En qué hora! Para su horror, vio como el ingrediente principal del nuevo bizcocho eran sus hermanos y él mismo. El susto más que paralizarle las piernas, lo que hizo fue ponérselas en marcha, ya que tenía que escapar de allí a toda prisa y tratar de rescatar a los más posibles que se encontraban en su misma situación.

Los poderes mágicos de Abe serán de gran utilidad en nuestro deambular por extensos territorios

En su lucha contra Molock, el dueño supremo y los Slugs, sus tropas de asalto, Abe descubrió a un viejo shaman que le liberó de sus ataduras bucales. Las enseñanzas a las que fue sometido, le mostraron que su raza no había sido siempre

Los habitantes de Oddworld



ABE: Un esclavo que, por azares del destino, se convierte en el héroe de una raza, capaz de derrocar a una serie de malvados personajes, cuya oscura ambición le pone en peligro incluso a él.



ELUM: La mascota de Abe. La encuentra en una de sus muchas escaramuzas contra Rupture Farms. Le permitirá viajar más rápido y seguro.



MOLOCK THE CLUKKON: El jefe supremo y responsable principal del proyecto de exterminación de la raza a la que pertenece Abe. Su elevada inteligencia no permite que podamos controlarle mentalmente, por lo que habrá que buscar otros métodos para acabar con él.



SLOGS: Son como perros de presa, pero más voraces. Se comen todo lo que se ponga al alcance de sus fauces.



PARAMITES: Esencialmente, son estómagos con patas y garras. Uno solo no representa un gran peligro, pero en manadas, que es como suelen presentarse, son un peligro mortal de necesidad.



SCRABS: Verdaderas pesadillas sobre cuatro patas. Su poderosa mandíbula, terminada en una dura protuberancia ósea, le permite ensartar a cualquier ser vivo que se ponga delante suya. Al carecer completamente de cerebro, no son susceptibles a los poderes de Abe.



SLUGS: Mitad monstruo, mitad robot. Con piernas metálicas y armados con una ametralladora, son la cruel, sádica y despiadada infantería de Molock. Serán los enemigos más comunes de Abe. Por suerte, son susceptibles a los poderes mágicos del protagonista.

esclava. De hecho, eran temidos por sus grandes propiedades mágicas. Abe comenzó a concienciarse de que podía ser una terrible amenaza para Rupture Farms, lanzándose al rescate de sus iguales.

NO TODO ES SALTAR Y CORRER

No todo va a consistir en avanzar y avanzar por las diferentes pantallas, mientras acabamos con los adversarios que nos asaltan. Entre otras cosas, porque no disponemos de un arma física con la que disparar y defendernos. Debido a esto, vamos a tener que ingeniárnoslas, para superar las diferentes dificultades que, a medida que

La misión principal es liberar a nuestros compañeros de trabajo

avanzamos, son mayores. Una cosa es segura y es que todos los escollos o situaciones complicadas tienen su solución, aunque no sea aparente. Lo mejor que se puede hacer es situarnos en una zona segura, pensar bien los movimientos y tener en cuenta todos los objetos utilizables para, una vez seguros, llevar a cabo la acción ideada. No hay que preocuparse, ya que el



número de vidas es ilimitado y únicamente tendríamos que repetir alguna que otra cosa que ya habíamos hecho.

Para rescatar a nuestros compañeros, primeramente tendremos que hablar con ellos y convencerles de que nos sigan. Esto lo haremos con una serie de frases y sonidos predeterminados, que tendremos que usar en un cierto orden para que surtan efecto. Palabras como hola, sígueme, espera, o sonidos como gruñidos, silbidos, e incluso sonoras ventosidades, estarán disponibles para tener una buena conversación con nuestros iguales. Una vez hayamos conseguido comunicarnos, deberemos guiarlo hacia un círculo de ►



Habrá que tener especial cuidado con los mecanismos que activemos, ya que pueden llegar a activar trampas mortales que den al trasto con nuestra misión de escape y rescate.



Los enemigos tratarán a toda costa de evitar que consigamos nuestros objetivos. Para ello, nada mejor que utilizar nuestra pericia e ingenio.



pájaros que hay en ciertas zonas y, una vez allí, meterle dentro, usando nuestras propiedades mágicas. Hay un total de cien amigos por rescatar, pero conseguir el total será muy complicado, por una parte, debido a los ataques de los enemigos que, enfadados por nuestros progresos, comiencen a eliminarlos, y por otra, a nuestros descuidos, ya que si movemos palancas o apretamos botones alegremente, podemos activar sin querer una trampa en la que caigan ellos, o incluso nosotros mismos.

A medida que vayamos adentrándonos en los dominios de Molock, los sistemas de seguridad se harán más infranqueables, y el número de soldados y animales de presa aumentará alarmantemente, pero por suerte, tendremos como aliados a un místico personaje que nos enseñará diversas artes mágicas y una mascota que nos hará posible viajar más rápido y seguro.

UNA VISTA AL PASADO

Mirando «Abe's Oddysee» no podemos más que recordar títulos que, en su momento, nos hicieron pasar grandes momentos: «Prince of Persia» (I y II), «Flashback», «Another World», «Black Thorne». Todos ellos guardan un denominador común junto con el juego que nos ocupa: ser productos que mezclan el arcade con la aventura, de forma homogénea, y en el que tenemos que desplazarnos por un enorme mapeado compuesto por cientos de pantallas repletas de plataformas, enemigos y objetos, y en los que un paso en falso puede llevarnos a la perdición.

Por supuesto, el tiempo no pasa en balde, y mucho menos en el mundo de la informática y de los juegos, que avanza a enormes pasos agigantados. Eso ha servido para que «Abe's Oddysee» sea absolutamente superior en todos los aspectos, a los títulos anteriormente enumerados.

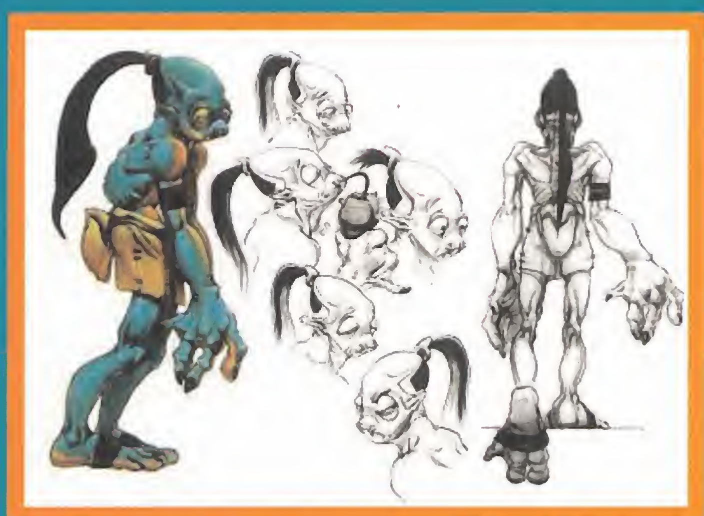
En el aspecto gráfico, decir que «Abe's Odysee» es el juego 2D, que sin embargo, mejor sensación tridimensional ofrece. Esto es posible gracias al proceso de renderización al que han sido sometidos tanto personajes, como escenarios, que les otorga esa especie de volumen virtual que tanto realismo da. Eso, sumado a los efectos de niebla, oscuridad y fuentes de luz, otorga un gran realismo al conjunto general.

La música, prácticamente inexistente, ha sido reemplazada por numerosos efectos de sonido que simulan a animales, el viento, el crepitar de ramas y demás, que en su conjunción forman una puesta en escena y una ambientación, como pocas hemos visto.

Así, «Abe's Oddysee» va a entusiasmar a propios y extraños, tanto en PlayStation, como en PC, y es que títulos como éste se ven pocas veces, y dejar escapar la oportunidad de conseguirlo no es una elección inteligente.

C.F.M.

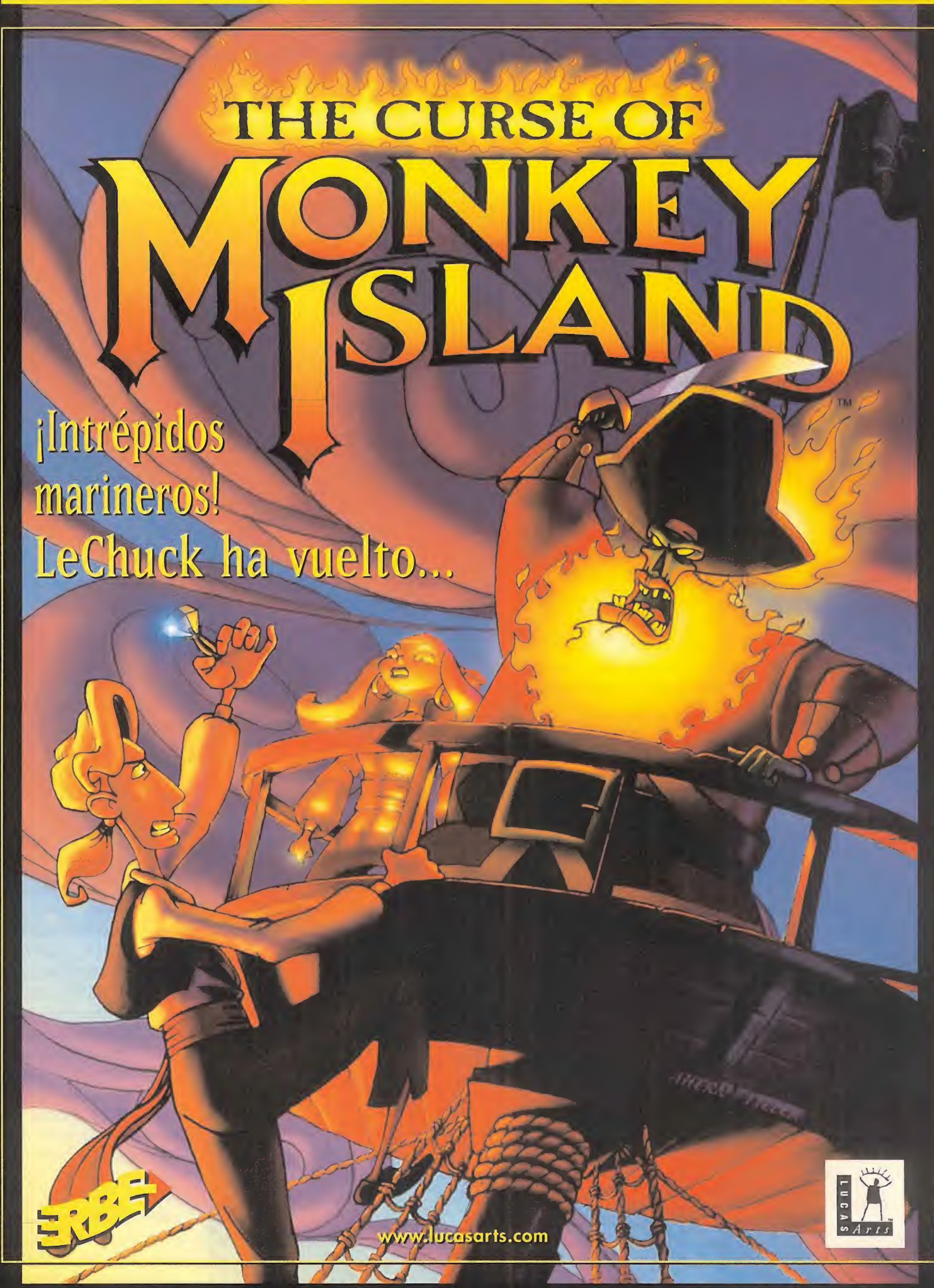
87



El diseño de un protagonista

Miles de bocetos, diseños de movimientos, primeros planos, y demás, han sido necesarios para darle a Abe, el protagonista de la aventura, la personalidad necesaria como para identificarnos con él tras los primeros momentos de juego. Como podéis observar, el resultado final no ha variado gran cosa, en relación con los primeros dibujos.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31 Servicio técnico: (91) 320 90 01
Correo electrónico: erbe@erbe.es

Dreams to Reality
La realidad de los sueños



Todos los productos de Cryo han destacado por su gran calidad gráfica y sonora, su complejidad, su elevado número de horas de juego y, cómo no, por su argumento, que en la mayoría de los casos ha sido muy profundo e interesante y, en ocasiones, psicodélico e irreal.









CRYO
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

La compañía francesa Cryo tiene a sus espaldas una productiva y exitosa carrera en la que se incluyen títulos de toda índole. Desde aventuras en primera persona, hasta arcades de conducción futuristas, pasando por estrategia en tiempo real y fantásticos shoot'em ups. Esto nos hace llegar a la conclusión de que alguien que ha tocado la mayoría de los géneros que hoy día más fuerte pega, puede atreverse con cualquier cosa que se proponga, y con la seguridad suficiente. Juegos como «Dune», en su primera parte, que tocaba el tema de la aventura de un modo bastante innovador; «Conspiracy», que nos metía de lleno en los problemas de la KGB y del Kremlin; «Mega Race», uno y dos, trepidantes arcades de carreras de coches futuristas; «Dragon Lore», primera y segunda parte, que nos convertían en Caballeros del Dragón; «Aliens», una aventura basada en el cómic del mismo nombre; «Lost Eden», que relacionaba a los humanos con los dinosaurios; «Hard Line», un arcade de tiros trepidante y realista y «Commander Blood», que tal vez es el que más se asemeja a «Dreams to Reality», que nos ocupa en estos momentos, por lo menos en cuanto a lo extraño y psicodélico de su argumento.

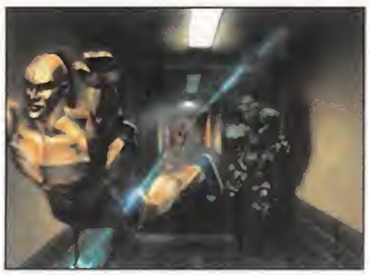
En el Mundo de los Sueños podremos llevar a cabo cualquier acción que queramos

LOS SUEÑOS SON REALES

El Mundo de los Sueños. Un antiguo lugar que existe desde el mismo momento en el que aparecieron los seres vivos en el Universo material, incluso en sus formas más simples, y en el que se condensan todas las visiones oníricas que sufren en sus periodos de descanso, se encuentra amenazado. Cuatro malvados personajes han conseguido, mediante una extraña máquina futurista, abrir un paso hacia Agua Azul, el lugar de acceso más directo hacia el otro lado; han recopilado la suficiente información, y han hecho regresar a uno para extender una horrible fuerza oscura capaz de exterminarlo todo.

Para lograrlo, lo primero que hicieron fue suplantar a alguien nativo del Mundo de los Sueños, con tan mala suerte de que el elegido fue el protagonista de la aventura, cuando tan sólo era un niño, quedando atrapado en el lado físico de la realidad sin remisión, ¿o no?

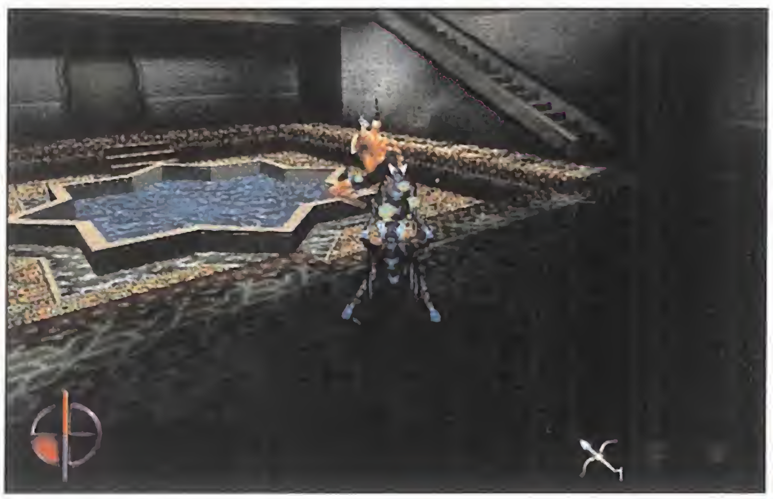




El escenario, completamente tridimensional, hará que todo lo que imaginemos sea posible; al fin y al cabo, estamos dentro del Mundo de los Sueños



Es de destacar la resolución de los gráficos, así como la suavidad de los movimientos, siempre y cuando dispongamos de una tarjeta aceleradora.



Diez años necesitó para prepararse a conciencia, física e intelectualmente, y verse con la capacidad suficiente para afrontar la misión de devolver cada cosa a su sitio. Tras encontrar la máquina que le trajo a este mundo y aprender a usarla, reabrió Agua Azul, y se lanzó a la puerta dimensional, para volver a donde pertenecía. Había que detener a los cuatro personajes y devolver a la tranquilidad.

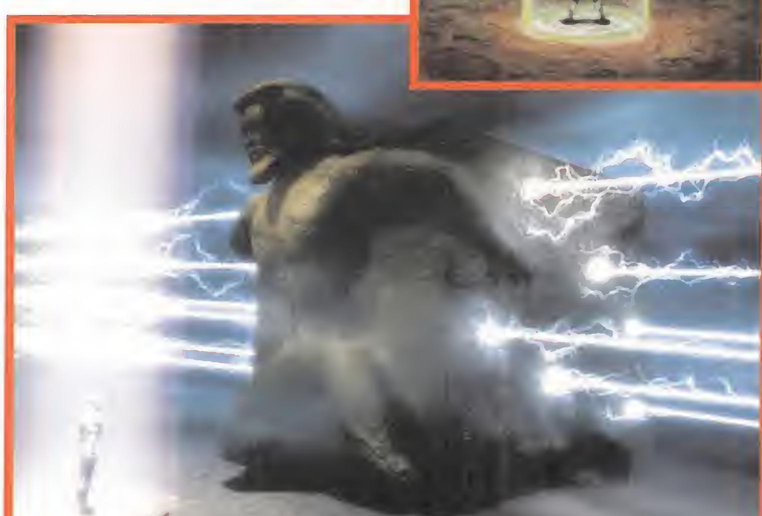
UN ARCADE ONÍRICO

Un nuevo título, mezcla arcade, mezcla aventura se nos presenta bajo un escenario completamente tridimensional en el que todo es posible, ya que, al fin y al cabo, estamos en un lugar donde los sueños son reales. Nuestro personaje podrá nadar, volar, saltar y correr a voluntad, para desplazarse por la ingente cantidad de escenarios, golpear con piernas y manos y usar objetos mágicos e irreales, para defenderse de los enemigos.

Podemos volar a nuestro antojo, siempre que cojamos las burbujas de aire

Dos marcadores aparecen en la parte inferior izquierda, representados por dos grupos de rayas, rojas y azules. Las primeras indican la salud del héroe, la cual, en el momento en que llegue a cero, simbolizará nuestra muerte, y las segundas, son la cantidad de energía mágica de que disponemos, que se gasta a medida que volamos o usamos ►



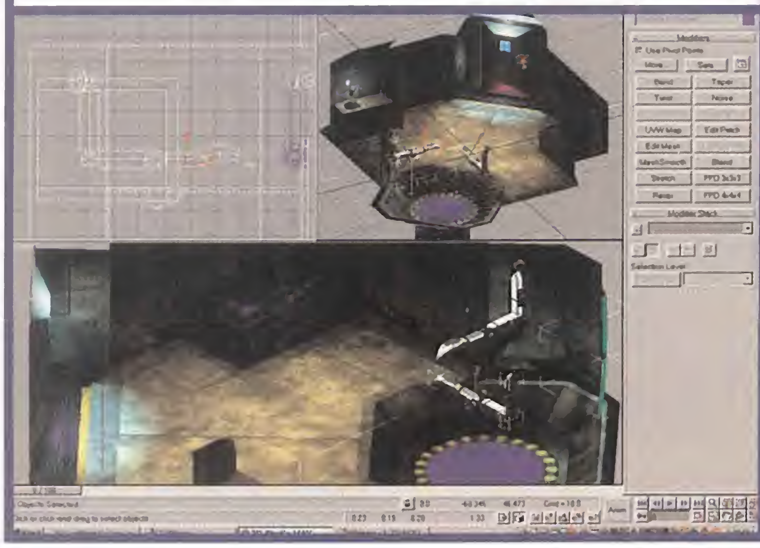


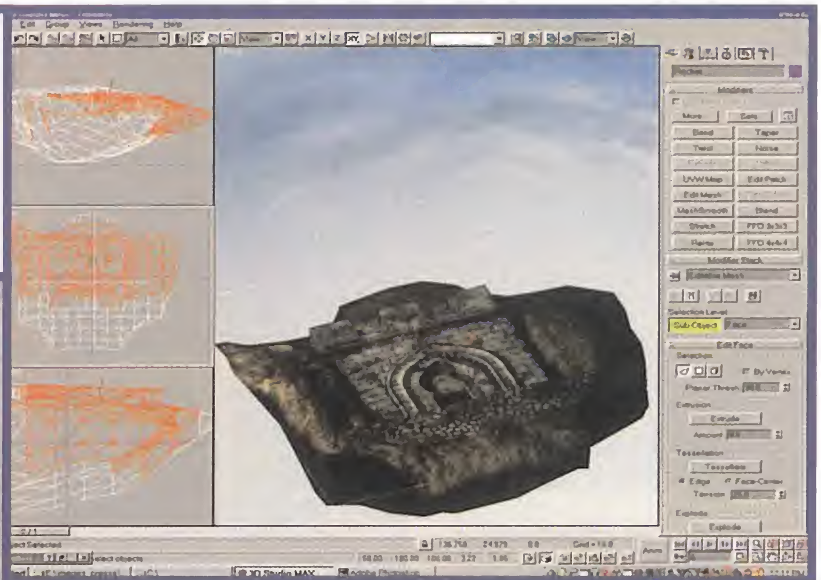
Del papel a la pantalla

Todas las escenas y pantallas principales, o aquellas que tienen cierta importancia en el transcurso de la aventura, han sido primero creadas en papel por expertos dibujantes para, después, y guiándose por esos primeros bocetos, trasladarlas a la pantalla, usando un motor, programado especialmente para este proyecto.

El motor de los escenarios

Todos los escenarios son completamente tridimensionales, y formados a base de polígonos texturizados. La creación ha sido totalmente artesanal, aunque, eso sí, se ha empleado para ello un motor que ha facilitado mucho la labor a los diseñadores. Como podéis apreciar, el resultado es francamente asombroso.







artefactos especiales. Para recuperar la salud, tendremos unos conejos dentro de una chistera escondidos por el mapeado, y el aire mediante unas burbujas que flotan por todas partes.

Lo primero que tendremos que aprender si queremos sobrevivir, es a pensar de una manera muy diferente, en lo que a la realización de puzzles y leyes de la física se refiere, pues ninguno de los enigmas se asemejará a lo que hasta ahora estábamos acostumbrados; fuerzas como la de la gravedad o la de la inercia no existen.

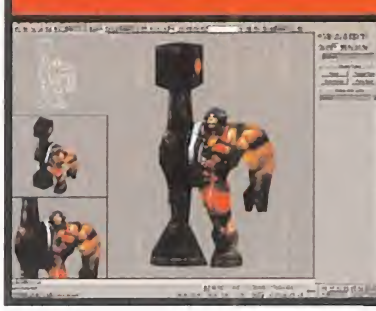
CALIDAD SURREALISTA

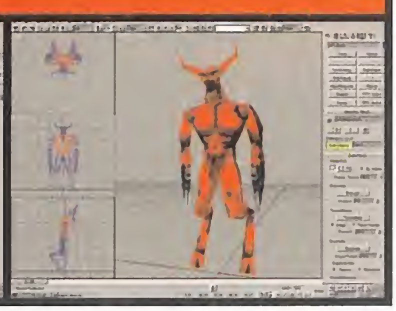
«Dreams to Reality» destaca sobre todo en dos puntos; el primero, los gráficos, que tienen una resolución y una suavidad de movimiento muy elevadas, eso sí, si disponemos de una tarjeta aceleradora 3D, ya que de no ser el caso, necesitaremos un equipo de última generación y en momento en los que la pantalla se encuentra muy cargada, ni aun así.

Los movimientos de «Dreams to Reality» mejoran mucho con una tarjeta aceleradora de gráficos

Personajes creados con esmero

El cuidado que se ha tenido al crear los personajes ha sido tan grande, o más, que el que se tuvo con los elementos de escenario. La técnica empleada es muy parecida a la de «Quake», un diseño frontal, a partir del cual el ordenador calcula las restantes posiciones.





La música es el otro apartado a destacar, pues su estilo relajante, muy cercano al New Age, va muy acorde con los escenarios.

La jugabilidad, debido en su mayor parte a la libertad de movimiento, es elevadísima, ya que en ningún momento estamos limitados a una dirección, sino que podemos dirigirnos hacia donde queramos.

Si no os asustáis en lo más mínimo a la hora de adentrarse en argumentos enrrevesadísimos, y os gusta ver un casi insuperable nivel gráfico y sonoro, «Dreams to Reality» es vuestra mejor opción.

C.F.M.

82

Diddy Kong Racing

El pequeño de la familia

Nintendo 64 no para de acumular títulos de calidad a su lista particular. Una de las compañías que tiene que ver en esto es Rareware; después del excelente «007 Goldeneye», vuelve a la carga con «Diddy Kong Racing».



El uso adecuado de los turbos, misiles y demás extras supone una ayuda inestimable en carreras igualadas.

RAREWARE
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

Nuestro amigo Diddy se encuentra en una situación crítica. El intergalacticamente conocido Wizpig está causando estragos en la isla de Timber. Se trata de un cerdo con gran habilidad como piloto y unos poderes mágicos que han sellado los circuitos de la isla. Incluso el genio de la isla, Taj, ha tenido que abandonar su morada y pedir ayuda a sus incondicionales amigos. Sólo hay una manera de abrir de nuevo los circuitos y expulsar al molesto cerdito del lugar: ganar a sus cómplices y a él mismo en una serie de carreras y pruebas. Pero, como esto ya era el principal hobby de Diddy, Timber, Tiptup y el resto de sus amigos, las cosas no serán fáciles para ninguno.

El juego permite dos modalidades completamente distintas: pistas y aventura. En la primera podremos disputar carreras aisladas contra rivales manejados por la consola u otros jugadores. La segunda es el eje central del juego y tiene como objetivo superar todas las carreras y desafíos que irán surgiendo a nuestro protagonista.



VARIEDAD

No se trata del típico juego de coches, de aspecto divertido, y con unos cuantos coches y circuitos. Dentro de la isla existen cuatro mundos, cada uno de ellos con varios circuitos más la zona central. Esta última será el lugar donde el protagonista elegido –puede no ser Diddy– inicie la dura aventura que le espera.

«Diddy Kong Racing» ha sido dotado de una dificultad que garantiza mucho tiempo de diversión



Inicialmente, el vehículo elegido ha sido el coche. Con él tendremos una capacidad de movimiento limitada ya que la entrada a algunos mundos no es accesible desde tierra firme. Pero para eso está nuestro amigo Taj; está dispuesto a ayudarnos en la medida de sus posibilidades y siempre podremos pedirle que cambie nuestro vehículo por cualquiera de los tres existentes.

Aún así, la entrada a algunas zonas estará totalmente vetada hasta partes más avanzadas de la aventura.

Por tierra, mar y aire







La variedad de circuitos y modos de conducción es notable y contribuye a que el juego no se vuelva monótono a los pocos días. Cada circuito se adapta mejor a un tipo de vehículo, siendo incluso imposible recorrer algunos tramos con uno de ellos. En el modo aventura la elección de vehículo es automática, dejándose esta posibilidad solo para el modo de carrera individual o multijugador. Los vehículos disponibles son:

- ***Coche:*** *se trata del vehículo más sencillo de manejar. Con esto no queremos decir que sea sencillo, sino que es conocido por todo jugador. En el momento en el que se sale del asfalto pierde su potencial.*
- ***Hovercraft:*** *también se desplaza a ras de suelo, pero sin un contacto como el coche. Puede atravesar agua, arena, asfalto y césped con similar facilidad, pero el agarre en las curvas no es su principal virtud.*
- ***Avión:*** *su control es el más complicado de todos al entrar un factor nuevo en liza: la altitud. Pero su ventaja radica en evitar los múltiples obstáculos que existen en tierra.*

Las prestaciones de cada uno varían dependiendo del personaje que lo maneje. Unos son más rápidos, otros añaden mejor aceleración y los hay con mejor trazada en las curvas.



La posibilidad de conectar hasta cuatro mandos permite disputar carreras en cualquier circuito de los visitados en el modo aventura.

Los cuatro mundos son: Dominio de Dino, Isla Sorbete, Montaña Copo de Nieve y Bosque de Dragón. El objetivo es ir acumulando globos mágicos y se consiguen ganando circuitos o explorando todos los rincones de la isla. Según los vayamos ganando, nuevas posibilidades se abrirán ante nuestros ojos. Todo esto evita el desarrollo lineal y siempre existirán varias alternativas si una pista particular se resiste en exceso.

No todo se limita a carrera tras carrera; existen multitud de retos, misiones y opciones que consiguen evitar por completo la monotonía

ALGO MÁS QUE CARRERAS

No todo se limita a carrera tras carrera con el único objetivo de ser el más rápido. A lo largo de los circuitos se encuentran colocados globos de distintos colores que otorgan diferentes habilidades. Algunos son turbos, otros misiles, charcos de aceite, etc., y el uso adecuado de todos ellos puede suponer la diferencia entre una victoria y una derrota. Lo que es seguro es que los rivales no dudarán ni un sólo instante en usarlos, y muy bien por cierto. Tampoco debemos olvidarnos de duelos contra animales de final de fase, carreras con objetivos secundarios –por ejemplo, recoger monedas colocadas a mala...–, llaves escondidas en las inmediaciones de los circuitos que dan acceso a niveles especiales, y muchos más detalles que hacen de «DKR» algo más que un juego de conducción.

En el apartado técnico, como viene siendo habitual en N64, brilla con luz propia. Unos gráficos 3D detallados y coloristas, unidos a un sonido fantástico y un movimiento que no pierde suavidad ni con cuatro jugadores simultáneos, son la guinda de un delicioso pastel.

J.J.V.

89



Si no se controlan adecuadamente los derrapajes en las curvas, tendremos problemas para ganar.

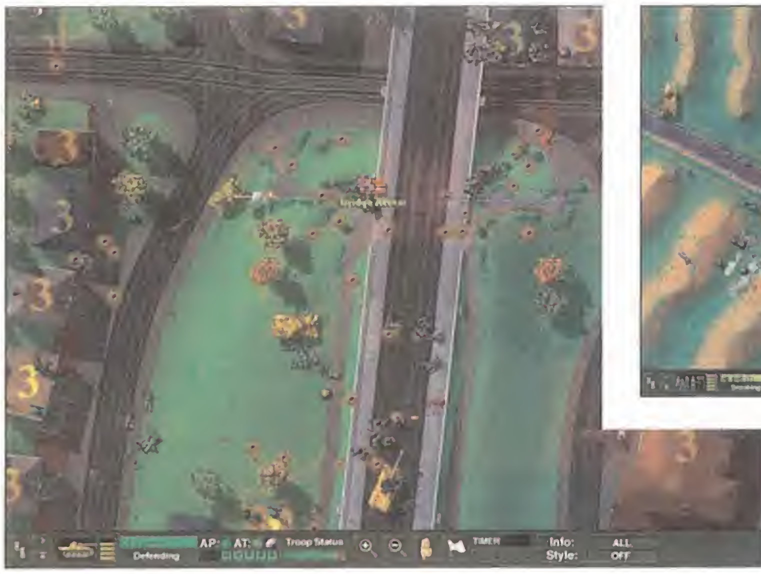


En todo momento se pueden apreciar las excelencias gráficas de la recién nominada consola del año.

Close Combat: A bridge too far

Microsoft se supera

Con su segundo «Close Combat», Microsoft juega sobre seguro. Lo ha creado respetando la estructura y mecanismo de juego del anterior. Lo publica en un momento en que están en candelero los wargames y cuando la competencia empieza a pegar fuerte. Y lo basa, partiendo de un libro de Cornelius Ryan, en una de las campañas más conocidas y simuladas de la Segunda Guerra Mundial: la Operación Market Garden.





Tanto la realización como la forma de manejo son totalmente armónicas con el concepto de tiempo real que tiene el juego.

MICROSOFT/ATOMIC GAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Holanda, 1.944. Market-Garden era una campaña arriesgada: paracaidistas aliados debían tomar una serie de puentes de una carretera que conducía de Eindhoven a Arnhem y mantenerlos el tiempo suficiente para que el XXX Cuerpo de Ejército Británico pudiera cruzarlos y plantarse a las puertas de Alemania. A pesar de la buena actuación de las tropas, el último puente resultó estar demasiado lejos, y los aliados fracasaron.

«Close Combat 2» no es un juego arriesgado: Microsoft sólamente ha tenido que limar asperezas y añadir opciones al original, del que se sigue manteniendo el desarrollo en tiempo real. Por otra parte, la campaña escogida es ideal por su belleza y posibilidades estratégicas, además de sobradamente conocida por todos. Esto se traduce en una sola palabra: acierto.

LA GUERRA CONTINÚA

Desde un primer momento se aprecian las mejoras que «Close Combat 2» incorpora con respecto a su predecesor. El mapa de juego goza de una nitidez y detalle gráfico renovado, con nuevos efectos especiales, un zoom más conseguido y el redibujado de los píxeles, más





agradable al desplazarnos por la pantalla. Las animaciones de los vehículos y los hombres también han ganado en realismo, complementado con efectos de sonido igualmente más logrados. Las batallas son más fluidas y expresivas, hasta más

La Inteligencia Artificial de las unidades individuales es la más conseguida que podemos encontrar en un juego de estas características

atractivas, con un interfaz muy simple, que hace los cálculos complejos a escondidas, mostrando tan sólo la crudeza del combate.

Siguen estando presentes los modelos psicológicos de los soldados, que condicionan su comportamiento en el combate y les dan "cualidades" más humanas. Así, actúan realísticamente en cada situación según fuerza, habilidad y moral.

Otros factores que también condicionan la actuación de nuestras tropas –soldados y vehículos– son dos componentes ya clásicos de los wargames: la línea de visión, y la

Sencillo de manejar, agradable a los sentidos, y con un buen montón de escenarios y unidades. ¿Qué más se le puede pedira un wargame?





Los mapas son planos, pero su realización y los efectos de sombras empleados les dan un encanto casi tridimensional.





El "Battlemaker"

Curioso nombre para un editor de escenarios, ya que esto es lo que es el BattleMaker, que amplía sobremanera las posibilidades de «Close Combat 2», a pesar de no poder crear mapas a partir de cero ni modificar la estética de los existentes. Se pueden fijar distintos aspectos de los mapas, como las zonas de despliegue, localizaciones de victoria o unidades involucradas. Servirá para crear tanto escenarios individuales como multijugador, lo que completa esta cualidad estrella del juego. El manejo del Battlemaker es igualmente sencillo, contagiándose de la tónica general de «Close Combat 2», realizándose los ajustes directamente sobre un mapa a escala del escenario de la batalla.

línea de fuego. Estos factores influyen directamente en la estrategia a planear con cada unidad, en la que también influye la posibilidad de entrar dentro de los edificios para protegerse o realizar emboscadas, y la ventaja que proporciona una elevación del terreno para la unidad que la domina. «Close Combat 2» pasa a formar parte del selecto grupo de wargames que sabe aprovechar el terreno como característica estratégica activa.

Hay en total 30 escenarios individuales que desgranan lo mejor de la Operación Market-Garden. Muchos de ellos forman parte de las campañas, más cohesionadas que en «Close Combat», quizá por su mejor organización o por la coherencia del desarrollo, que permite que las unidades evolucionen a lo largo de las mismas adquiriendo nuevos valores y experiencia. Los mapas tienen tamaños muy variados, pero por lo general son bastante manejables, y el tiempo real pone el toque de acción necesario a la naturaleza táctica del juego. Deberemos pensar, pero también actuar, con una mezcla de ambos conceptos bastante equilibrada, y no sólo en el terreno puramente bélico, sino también en el logístico.

POR TODO, CHAPEAU

Las buenas intenciones que Atomic Games han puesto podrían haberse quedado en agua de borrajas si no las hubieran conjuntado adecuadamente. La jugabilidad precisamente es el punto fuerte de este juego, en el que supera a su predecesor y a otros muchos similares. Y es que el manejo de nuestras unidades no es sólo sencillo, sino más bien automático, pues nos limitaremos a dar órdenes y la mayoría de las veces actuarán según sus posibilidades.

El sentido común es lo que nos llevará a la victoria. Las estrategias en todos los escenarios son bastante claras y nada rebuscadas, muy básicas. Eso no quita que haya niveles de dificultad para todos los gustos, y que ambos bandos tengan su oportunidad de vencer, aunque eso sí, respetando los antecedentes históricos. Y cuando la máquina ya no sea adversario, las fabulosas posibilidades multijugador abrirán nuevos horizontes de enfrentamiento.

Técnicamente no tiene tacha, pues el sonido y el gráfico cumplen de sobra, con las animaciones a la zaga. El detalle de los prisioneros de guerra es simpático, pero puede que a alguien no le agrade.

Pocas operaciones militares son tan apasionantes e instructivas como Market-Garden, y ningún otro juego la plasma tan bien como «CC 2». Aunque el último puente sigue estando demasiado lejos.

C.S.G.

88







Final Fantasy VII
La consagración de un mito

Diez años de completa devoción hacia la serie «Final Fantasy» llevan todos los aficionados al género del rol denominado "nipón". Muchos títulos, y de gran calidad por cierto, han salido al mercado del software, pero ninguno ha conseguido reunir una legión de seguidores tan grande. La séptima parte ha llegado a nuestro país, justo en plena campaña navideña, aclarando bastante la duda de cuál va a ser el juego para consola más vendido de este año.



Sin duda, el mejor juego realizado hasta el momento para PlayStation

SQUARE SOFT
Disponible: **PLAYSTATION**
JDR

El mundo se encuentra al borde de un colapso ambiental. El reactor central, que genera la energía suficiente para abastecer a toda la población ha elevado la cantidad de polución a niveles mortales, y a ningún dirigente, ni al propio presidente, parece importarle. Ellos viven en la parte alta, lejos de la contaminación, mientras que la gente común no tiene más remedio que habitar los suburbios, cuyo aire se hace cada vez más irrespirable. Avalancha, un grupo terrorista formado por varios ciudadanos hartos de tan grave situación ha decidido desactivar los reactores secundarios, destruir el principal, y derrocar a los poderosos diplomáticos que están matando a la gente premeditadamente.



Los textos del juego han sido completamente traducidos al castellano, lo que facilitará enormemente la comprensión de todos los diálogos.

Cloud, un valiente muchacho, que tiempo atrás sirvió a Soldado, el ejército actual a las órdenes del



De las decisiones que tomemos en determinadas ocasiones, dependerá el transcurso de los hechos, a nuestro favor o no, según lo que elijamos.

presidente, dándose cuenta de la situación ha renegado de su puesto, convirtiéndose en un proscrito que ahora pertenece a Avalancha y cuya misión de este grupo, ha hecho suya.

LARGA Y ANSIOSAMENTE ESPERADO

El proyecto «Final Fantasy VII», que desde un primer momento se ha convertido en el hijo mimado de Square Soft, ya es un hecho palpable que nos demuestra de forma indiscutible que programar juegos, independientemente de para qué formato sea, sigue siendo una clase de arte.

El grupo de programación y diseño de esta compañía se reunió en pleno para conseguir de «Final Fantasy VII» el juego más completo, preciosista y atrayente de cuantos se habían realizado hasta el momento para la consola de Sony. Cientos de ideas fueron sopesadas, aceptadas y descartadas, hasta que todo estaba preparado para empezar la labor.

Tal es la confianza que se ha depositado en el título, que incluso se ha realizado una campaña publicitaria, digna de las mayores superproducciones cinematográficas; anuncios en televisión y prensa; miles de carteles en grandes almacenes y tiendas especializadas y unos presupuestos generales de cifras exhorbitadas.

Cómo no, el resultado no podía ser más espectacular. En poco tiempo, tanto el público general que se encontraba cada vez más ansioso por echarle el guante al título, como los profesionales del sector informático, que se morían de ganas de verlo funcionando en vivo y en directo, no podían pensar en otra cosa aparte de en «Final Fantasy VII» cuando la fecha de puesta a la venta se hizo pública.

Y por fin a llegado, cumpliendo todo lo que prometía. No sólo es el juego más completo y complejo de cuantos se han hecho hasta la fecha para PlayStation, sino que además es el que mayor número de CDs incluye –tres–, junto con «Wing Commander IV», que tenía cuatro.

TODO SON VIRTUDES

Cansados de ver arcades idénticos, cuyas únicas diferencias, por llamarlas de alguna manera, son los gráficos o los sonidos; de presenciar plataformas y juegos de carreras, que parece que se reproducen como auténticos virus, apareciendo diez donde días antes sólamente había dos, este «Final Fantasy VII» que toca de forma perfecta el tema del rol, es como un sorbo de agua fresca para nuestra vista y manos, cansadas de estar horas frente a la PlayStation.

Con esta séptima entrega, la serie «Final Fantasy» es una de las más largas de la historia

En el centro neurálgico



Square Soft. Aquí es donde se maquinan, proyectan y realizan los más increíbles juegos de rol para consolas. Un gran número de profesionales, del sector gráfico, sonoro e informático, están reunidos entre estas enormes cuatro paredes acristaladas, para llevar a cabo proyectos como «The Secret of Mana», «The Secret of Evermore», «Bushido Blade», «Saga Frontier», «Tobal NO. 1», «Chrono Trigger» y, cómo no, la serie «Final Fantasy».

«Final Fantasy» en el tiempo

La historia de «Final Fantasy» data del año 1987, en el que apareció la primera parte, en exclusiva para la consola de 8 bit de Nintendo. Igual pasó con «Final Fantasy II y III» de 1988 y 1990, respectivamente que, sin embargo, no llegaron a atravesar nuestras fronteras.

«Final Fantasy IV» llegó a España a bombo y platillos en 1991, inaugurando así el formato Super Nintendo, de gran éxito por aquel entonces. Debido a problemas de distribución, no pudimos disfrutar de «Final Fantasy V» en 1992, por lo que tuvimos que esperar dos años más, hasta que en 1994 apareció flamantemente en todas las tiendas especializadas y grandes almacenes, y también para Super Nintendo, «Final Fantasy VI».

Nos encontramos en el último mes de 1997 y tenemos en nuestras manos el que, sin duda, es la consagración de la serie. «Final Fantasy VII» aprovecha las posibilidades de la consola de Sony al máximo. Quién sabe, a lo mejor, en unos añitos, podremos ver una octava parte y un formato superior y con más posibilidades tecnológicas.



La complejidad y preciosismo de los escenarios, además del increíble argumento, que cada vez se va enmarañando más hasta convertirse en una historia sin final aparente, convierten a este título en una película interactiva en la que el transcurso de los sucesos lo vamos decidiendo nosotros.

Tres CDs han sido necesarios para recopilar toda la información que conforman la aventura, entre gráficos, sonidos, textos, etc. ¿Con esto que se ha conseguido? Pues en su mayor parte, la posibilidad de añadirle más resolución a todos y cada uno de los fondos, una suavidad y cantidad de movimientos, para los personajes, como nunca hemos visto y la inmensa base de datos que incluye armas, magias, artefactos, características de amigos y enemigos, y cientos de miles de líneas de conversación que han sido traducidas a nuestro idioma, para deleite y sorpresa de usuarios y profesionales.



Con retrato y personalidad



A fin de conseguir que cada uno de los personajes que pueblan «Final Fantasy VII», ya sean principales o secundarios, tengan un carácter propio y diferenciable de los demás que permitan distinguirlo de todos los que le rodean, Square Soft se ha preocupado por crear una personalidad para cada uno y una serie de retratos. Gracias a esto, conocer a estos "actores virtuales" es mucho más sencillo y hace que te preocupes más por ellos y por todo lo que les pueda pasar.



La lucha se realizará por turnos en los que podremos atacar o lanzar magia.

Una de las cosas que más nos ha llamado gratamente la atención, son los tiempos de carga existenter entre una pantalla y otra, que brillan por su práctica ausencia, por lo que la jugabilidad, que en otros casos se ve reducida por el tedioso y exagerado acceso al CD-ROM, aquí ni se nota, pudiendo disfrutar plenamente de la aventura, sin preocuparnos por nada más que progresar.

Nunca habremos recomendado tan encarecidamente un título para PlayStation como en esta ocasión. Nadie, absolutamente nadie, que no adquiera «Final Fantasy VII» sabrá nunca de lo que es capaz esta consola de 32 bit. Horas de diversión sin fin, sorpresas a cada dos por tres, y una gran complejidad que invita a avanzar cada vez más, son a grandes rasgos, las cosas que nos encontraremos en los casi 2.000 MB de juego.

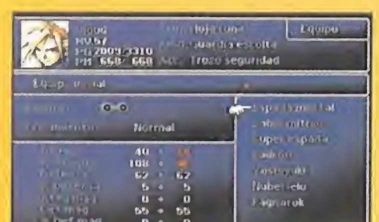
C.F.M.

91

Menús de toda índole

Uno de los apartados más complicados a la hora de entenderlo y utilizarlo con eficacia, son los diferentes menús en los que podemos ver las características de nuestros personajes, elegir las armas, armaduras y objetos mágicos que van a usar, y la posición que tendrán durante las peleas. Aunque así parezca muy sencillo, no hay nada más lejos de la realidad. Nos costará sudor y lágrimas llegar a movernos con plena soltura por los numerosos menús y submenús que hay repartidos por estas pantallas.







Digital 3D Joystick
DE VENTA EN GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS
STRATEGIC PARTNERS Space Shuttle Program NASA THRUSTMASTER
Hat de 4 posiciones
2 Botones de acción rápida
¡Tecnología Espacial en tus manos!
Mango de 3D
3 Botones de acción rápida
Sensores ópticos digitales
Control de potencia
DIGITAL MILLENNIUM 3D INCEPTOR THRUSTMASTER
MILLENNIUM 3D
TM
INCEPTOR
HEREDEROS DE NOSTROMO
H. NOSTROMO
Tel. Info. 91-447.19.33
www.hnostromo.com
THRUSTMASTER

Panzer General II

¡Es la guerra!

"El wargame al alcance de todos" o "La visión más divertida de la Segunda Guerra Mundial" o "Cómo convertir un juego de estrategia en un arcade" o "El mejor wargame por turnos de todos los tiempos", fueron algunas de las frases que se asociaron en su día con «Panzer General». Desde el primer momento supimos que ninguna de sus secuelas –ni «Allied General» ni las posteriores– nos iba a quitar estas ideas de la cabeza. Afortunadamente, estábamos equivocados.



El mapa de juego se puede ampliar hasta que ocupe toda la pantalla, ocultando los iconos de los menús y las barras de indicadores.



SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

El programa «Panzer General II» entra por los ojos. Tiene el aspecto de un viejo amigo al que tenías ganas de ver y que ha cambiado para bien. No tanto como tú pensabas, pero sí lo suficiente para despertar tu interés. Sólo el nombre ya tiene el gancho del antiguo éxito y de las promesas de superación. La complicidad con Windows 95 ha llegado hasta tal punto de robustez como el original juego de MS-DOS. «Panzer General» no se va derrotado, más bien es un paso de testigo, un relevo.

LO QUE SE VE...

El vídeo de introducción nos sirve para abrir boca en lo que llegan los inevitables y necesarios menús en los que parecen destacar con fuerza las nuevas opciones. Pero es preferible no dilatarnos mucho e ir directamente al grano, como todo en el juego. Y saliendo al campo de batalla nos topamos con el objeto de nuestros deseos: el escenario 3D. Bueno, pseudo 3D. Los hexágonos planos han dejado paso a un decorado realizado a mano con buen grado de detalle y una agradable sensación de relieve, que más que contribuir a aumentar el realismo, lo que hace es hacer más bonito el campo de batalla. Es el Living Battlefield, que se modifica por acción de la lucha y que interviene activamente en ella.



Los escenarios han sido dibujados a mano consiguiéndose un nivel de detalle elevado y una sensación de relieve muy lograda



En cualquier momento podemos obtener una lista de las unidades que poseemos, de las que podemos ver todas sus características.

Enseguida nuestra vista se va hacia las unidades. He aquí nuestra debilidad. Si los decorados parecen 3D, las unidades –infantes, artillería y, sobre todo, tanques– lo son, creadas a partir de modelos 3D reales digitalizados desde distintos puntos de vista. Como no nos pasó desapercibido el colorido de los ríos, ciudades y bosques, tampoco lo hace el detalle del camuflaje de los tanques, y el acabado de sus distintas partes. De repente, se nos viene una idea a la cabeza: ¡estamos viendo una exposición de maquetas sobre un decorado de cartón piedra! Porque es precisamente eso lo que consigue «PG2», no realismo, sino la belleza plástica del modelismo.

La realización 3D de las unidades y los decorados pintados a mano pletóricos de detalles confieren al juego un aspecto visual inmejorable

Intrigados por cómo poner en marcha todo aquello, miramos alrededor del mapa, hallando un interfaz conocido, con opciones que tampoco nos son extrañas. Que los cambios en el interfaz sean mínimos garantiza dos cosas: una, que el jugador de «PG» y secuelas se ponga a jugar inmediatamente, y dos, que el novato se haga rápidamente con un sistema de juego que se basa en la sencillez. Los controles se han simplificado tanto que ahora se puede poner prácticamente el campo de batalla a pantalla completa. Un lujo, aunque hay que tener a mano el mapa general, ya que el gran nivel de detalle conseguido en el mapa de batalla evita que se puedan mostrar grandes extensiones de terreno de una vez.

... LO QUE NO SE VE...

Las cualidades no evidentes de «Panzer General II» son tanto o más interesantes que las visuales. Es muy significativo, en principio, que ahora las campañas –cuatro, que juntas cubren toda la 2ª Guerra Mundial– puedan jugarse con distintos países del bando aliado y alemán. Ésta era una carencia importante de «PG», que se cubrió en parte con «Allied General».

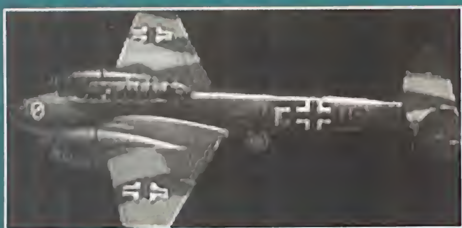
Los más de treinta escenarios que componen las campañas también pueden jugarse por separado, y ponen sobre la mesa una gran variedad de operaciones militares: aerotransportadas, navales, batallas de tanques, encuentros de infantería, etc., que tienen lugar en distintos tipos de terrenos y condiciones meteorológicas. Una vez más, la variedad está cubierta. Mirando más ►



Guerra en España

Aunque la guerra no sea nunca motivo de alegría, no podemos menos que regocijarnos que ¡por fin! un wargame recree una batalla de nuestro país, más en concreto de la Guerra Civil. Porque, como ocurrió en la realidad, un mini escenario sobre la Ofensiva de Madrid, en concreto el avance hacia Guadalajara, sirve a las tropas alemanas de calentamiento previo a la invasión de Polonia.El escenario es corto, muy básico, sin complicaciones para el jugador atacante, aunque el terreno favorece al defensor. Una victoria importante costará un poco al estratega no experimentado, y las unidades involucradas tampoco son para hacer maravillas. Una presencia poco más que testimonial que, no obstante, nos sirve para reivindicar la creación de un wargame sobre la Guerra Civil Española que todos los aficionados a este género están deseando.

Las Unidades: la carne de cañón





Como en «PG», en «Panzer General II» se representan un buen número –si no todas– de tipos unidades que participaron en la Segunda Guerra Mundial. Infantería, artillería, tanques, aviación y barcos se plasman mediante una serie de cualidades que simulan su comportamiento real en la batalla, pero que vienen referenciados por su nombre genérico, y no por ninguno histórico.
El cuidado gráfico de las unidades ha sido exquisito, cuidando el detalle para poder distinguir visualmente unidades muy similares. Los efectos de sonido, especiales y animaciones que se les han asignado contribuyen a darlas vida, junto con su realización 3D que exhibe distintas vistas.
Con respecto a su comportamiento, hay novedades. Muchas unidades pueden disparar y moverse en cualquier orden, incluso en más de una sola ocasión. Otras, como los tanques, tienen cualidades de sobrepasamiento, y otras, como los aviones, no tienen limitación de combustible. Asimismo, se han suprimido los bombarderos estratégicos debido a lo reducido de los mapas, y se han añadido nuevas unidades de reconocimiento, por poner un ejemplo. La artillería ha ampliado su rango de fuego defensivo, y los tanques también pueden disparar a distancia.
Siguen vigentes los conceptos de zona de control y rango de visión de una unidad, introduciéndose el concepto de líder –que ya aparecía en «Pacific General»–. Un líder es una unidad con ciertas habilidades especiales obtenidas por la experiencia y aplicables en el campo de batalla, que incluyen disparar dos veces, modificadores de atrincheramiento, etc.
Las unidades siguen disponiendo de una información detallada de sus características, que se muestra con un simple clic, una extensión de la simplicidad que afecta también a la forma de movimiento y de lucha. La determinación del rango es un poco más difícil que en «PG», pero con la experiencia se supera la deficiencia, quizás la única de un interfaz brillante.

detenidamente los escenarios, nos daremos cuenta de una cosa que es otra gran virtud de «PG2»: la mayoría representan batallas a pequeña escala, y son conflictos que muchas veces son inéditos en cuanto a estrategia por ordenador se refiere. Hay escenarios preciosos, como la defensa de Volokolamsk, la conquista de Malta, o la hipotética lucha por Windsor.
Una vez más, los escenarios hipotéticos compiten en interés con los históricos, aunque ahora también tenemos la posibilidad de configurar nuestros propios escenarios en todas sus cualidades, desarrollo y unidades participantes, sin modificar el mapa, que es un bitmap.
Otro de los componentes de un wargame que no se ve, pero que está ahí, es la IA. Este aspecto no parece mucho más mejorado que en «Panzer General», puesto que



«Panzer General II» toma el relevo del juego original, en el que se basa totalmente y al que supera en muchos aspectos

sigue basándose en la cantidad de puntos de prestigio otorgados y la experiencia inicial de la unidad. El comportamiento de los ejércitos más que ser "inteligente", viene condicionado por cada escenario y la forma en que se desarrolla. Por lo general, el atacante siempre ataca y el defensor siempre defiende. Se mantienen vigentes las tácticas de su antecesor con muy ligeras variaciones que no afectan al conjunto: a saber, estrategia de andar por casa, simple y satisfactoria.

... Y LO QUE QUEDA

De todo lo que habéis leído hasta ahora, se deduce que el sistema de juego no varía un ápice. Sigue siendo por turnos, siguen existiendo unidades de núcleo –que mejoran escenario a escenario– y auxiliares en las campañas, y que mediante puntos de prestigio obtenidos al conseguir éxitos, adquirimos nuevas unidades. Como novedad se incorporan las unidades experimentales, que se otorgarán



al comandante particularmente exitoso.
Las posibilidades multijugador, de las que «PG» prácticamente carecía, son modem, red, Internet y e-mail, que pueden constituir una nueva sensación para quien ya conozca a sus antecesores.
A la vista está que «Panzer General II» tiene como un aire de ruptura con la serie Five Stars, pero que nadie se llame a engaño buscando algo totalmente nuevo, porque no lo hay. Este juego recopila toda la experiencia de sus títulos predecesores, cogiendo esto de uno y aquello del otro, para conseguir el wargame más completo de la serie. Pero en absoluto es nada nuevo, es el wargame preferido de todos, pero con un buen lavado de cara y la incorporación de algunas cualidades novedosas. ¿Supone un impacto tan fuerte como el de «PG»? No, porque le falta el factor novedad, pero también es una oportunidad que SSI podría haber aprovechado mejor, arriesgando un poco más.
«Panzer General» tiene muchos incondicionales, y eso se nota, porque SSI ha pretendido ante todo agradar a su público, hacer un guiño a los wargameros puristas –que no le perdonan a «PG» algo más de rigor histórico en unidades y mapas, y que no van a encontrar en «PG2»–, y de paso, captar nuevos adeptos que se quieren iniciar en el arte de la guerra. Y es que, cualquier momento es bueno para jugara «Panzer General II», un juego que casi se juega sólo.

C.S.G.

90

Incubation
Infestación Alienígena

Blue Byte acaba de finalizar la cuarta parte de la serie «Battle Isle», que tantas horas nos ha proporcionado de diversión. En esta ocasión no manejaremos tanques ni bombarderos, sino marines espaciales, entrenados especialmente para parar definitivamente a los Scay'ger, una raza alienígena sedienta de sangre.



BLUE BYTE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



Los señores de Blue Byte son unos expertos en el tema de la estrategia, pero eso es algo que está fuera de toda duda. Las horas que nos han hecho pasar delante del ordenador, tratando de superar las dificultades que nos encontrábamos en todos y cada uno de sus juegos, pueden contarse por miles.
Parece que fue ayer cuando tratábamos de colonizar tierras salvajes, con nuestro ejército de romanos en «The Settlers» y «The Settlers II», teniendo que enfrentarnos a babilonios, sirios o vikingos, mientras extendíamos nuestro territorio, conseguíamos minerales, acumulábamos riquezas, entrenábamos un ejército, y todo ello con unos gráficos de gran calidad y colorido, o cuando, al mando de un poderosísimo ejército formado por tanques, jeeps, infantería y cazas, llevábamos a cabo diversas misiones en terrenos realmente inhóspitos, gracias a la famosa serie «Battle Isle», que hasta hoy contaba con tres partes, siendo la última de todas realmente espectacular, gracias al sistema de visión automática de batallas, que incluía ya gráficos poligonales de gran calidad.



En la versión que acepta la aceleración 3D, los efectos de las luces, explosiones y llamas, ganan enormemente en realismo y movimiento.



«Incubation» es la cuarta parte de la serie «Battle Isle», también de Blue Byte

LLEGA LA CUARTA

Y hemos dicho hasta hoy, porque «Incubation», el juego que ocupa estas páginas, es ni más ni menos, que la cuarta entrega de «Battle Isle». Puede que a primera vista no tenga mucho que ver con sus predecesores –para ser sinceros, prácticamente nada–, pero una vez comenzamos a dedicarle tiempo, podemos ver cómo al margen de menús, unidades, armas, y demás, «Incubation» guarda todo el encanto, complejidad y

jugabilidad que tan famosa hizo a la saga.
En esta ocasión, el argumento cambia radicalmente. Controlamos a un grupo de marines espaciales, cuya misión es introducirse en un complejo minero, construido en el planeta Scayra por un numeroso grupo de colonos Chromianos. El problema surge cuando la raza autóctona del planeta –Scay'ger–, en un principio pacíficos, se contagian con un virus de origen humano, convirtiéndose en bestias sedientas de sangre, amenazando el futuro de la colonia. Y esa es precisamente la misión, defender a los humanos de las continuas embestidas Scay'ger que cada vez se adentran más en la construcción.
La forma de avanzar en el juego no será tan lineal como en partes anteriores, sino que tendremos que tomar decisiones cruciales en cuanto a qué misión realizar, o cuál dejar de lado porque su dificultad supera la pericia de nuestro grupo. Esto provoca varias cosas. La primera, que la experiencia que podíamos acumular en esos lugares la perderemos sin remisión; segundo, que si había algún ser vivo aparte de los Scay'ger, habrá muerto y no podrá unirse a nuestra causa, y tercero, que los puntos de equipamiento ocultos en las cajas no pasarán a nuestro poder, impidiéndonos adquirir armamento y material nuevo y mejor.

Elección de vistas

Una acción inteligente que debemos realizar antes de mover a uno de nuestros marines, es seleccionar todas las cámaras que tiene disponibles el juego –general, cenital, subjetiva y mapa–, ya que puede darse el caso de que mientras que con dos no veamos al enemigo, sí lo hagamos con una tercera o una cuarta, evitando así que nos pillen por sorpresa.



Hay un gran número de armas y de equipamiento disponible para aquel marine que pueda acceder a ellos

MOVERSE CON CUIDADO

«Incubation» es un juego de estrategia por turnos con un gran número de armas y equipos disponibles, pudiendo elegir, siempre que la experiencia del grupo lo permita, pistolas de combate, rifles de repetición, fusiles de repetición, ametralladoras Gatling, lanzacohetes, rifles láser, rifles de plasma o lanzagranadas en el grupo del armamento, y píldoras de adrenalina, armaduras, botiquines, escáneres, miras telescópicas, munición extra, jet-pacs, explosivos...
Tanto marines como Scay'gers tienen en su haber una serie de unidades de acción que pueden emplear en todo lo que quieran: andar, disparar, empujar un objeto, abrir una puerta o caja, volar si se tiene el objeto necesario, descansar, curarse, o cubrir una zona. Esto nos obliga, en mayor parte, a prever los movimientos que



Unicamente veremos los movimientos de los alienígenas, si uno de nuestros marines los tiene en el punto de mira, o si los escáneres los detectan.



Una buena estrategia a seguir es caminar en grupo, con las armas ligeras adelante y las pesadas atrás, haciendo las veces de protección.

MARINES...



Todos y cada uno de los soldados marine han sido preparados para resistir las más duras situaciones. Casi podría considerarse que son auténticos súper hombres, supervivientes natos.
Gracias al equipo y el armamento, especialmente diseñado para este grupo especial de asalto, podría decirse que incluso tienen alguna posibilidad de éxito.
Entre su arsenal cabe destacar las píldoras de adrenalina, las armaduras ligera, normal, de asalto y pesada, los botiquines de primeros auxilios, los explosivos de demolición, los escáneres de movimiento, los jet-pacs y, en cuanto a las armas, la pistola y el rifle de combate, el rifle de francotirador, la metralleta pesada, la ametralladora Gatling, el lanzallamas, el lanzagranadas, la pistola de plasma, el láser de alta intensidad y el lanzacohetes.

... CONTRA ALIENS

Scay'ger es el nombre general, luego hay que especificar, según la modalidad de alienígena. Los Ray'Ther son los más comunes, rápidos pero carentes de armas de distancia; los Pyr'Coo y Sque'Coo son como una especie de lagarto súper desarrollado, cuya única diferencia es que los primeros tienen una especie de lanzallamas y los segundos un arma de plasma; los Cy'Coo y los War'Coo pueden considerarse como la artillería pesada, los primeros inmóviles y los segundos con habilidad motriz; Gore'Ther, cuyo único punto débil es la espalda y la fuerza de sus pinzas, es mortal; Ee'Ther, capaces de hacerse invisibles, y los Dec'Ther, rápidos y considerados kamikazes, ya que el ácido que exalan por sus poros es mortal. Además, hay otras clases de las que no se ha podido conseguir información, por lo que habrá que actuar cautelosamente.





En los momentos en que hay que atacar a las bandadas alien, la mejor y más práctica vista será la general, con la que podremos ver más escenario.

Los combates se desarrollan en turnos separados en los que mueven los dos bandos alternativamente

el enemigo realizará en el turno siguiente, para estar lo mejor colocados que la situación permita. Una buena manera de progresar con cierta seguridad es mover a aquellos del grupo que son más inexpertos actuando de avanzadilla, mientras que, desde sitio seguro, los que tienen más unidades de acción y por lo tanto, más posibilidades de disparar, los cubran con fuego de supresión. Siempre habrá que tener cuidado de no alejar mucho a los dos grupos, ya que las armas tienen un alcance limitado y una vez pasada esa distancia, pierden sus capacidades.

DIVERSIÓN Y MÚSICA

«Incubation» utiliza para la gestión gráfica la potencia de las tarjetas aceleradoras 3D, aunque se deja como opción jugar con la VGA, con la pérdida de calidad, sobre todo en lo referente a resolución, suavidad de movimientos, pixelación y efectos especiales –láseres, explosiones, sangre, humo...–.
El juego está completamente traducido al castellano, lo que ayuda a la comprensión de los objetivos que debemos conseguir en las misiones, las características del equipo, y demás imformación.
Cómo no, la opción de multijugador no podía faltar. Todos los que dispongan de un sistema de red local con protocolo IPX, de un cable serie, de un modem o de conexión a Internet, podrán disfrutar con otras personas de la claustrofóbica acción que caracteriza a «Incubation».
A modo de curiosidad, decir que junto con el juego se incluye un CD de música que recopila las mejores bandas sonoras de los últimos lanzamientos de Blue Byte, a saber, «Incubation», «Archimedean Dynasty» y «Extreme Assault».
Esta cuarta parte de la serie "Battle Isle", «Incubation», es todo un espectáculo visual y sonoro que nadie tiene que dejar escapar, pues merece la pena en todos los sentidos que se le quieran dar.

C.F.M.

90

catálogo NEWSOFT 98



Los seis primeros juegos del 98 en versión completa,
listos para jugar desde el CD-Rom.
Acción, plataformas, guerras espaciales, shoot up. Diversión garantizada.
Incluye: QUACK, BABY BOMB, MAX FORCE, EXTREME WARRIOR,
PINBLOCK y SPACE CRASH.

2.995 Ptas.



Más de 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar
directamente desde el CD-Rom, sin necesidad de disco duro.
Además, El CD-Rom de los Juegos Max98 contiene el
Navegador de los Juegos; un menú de gráficos interactivos,
que clasifica de manera intuitiva, los juegos por temas:
Acción, Naves, Pinball, Tetris, Plataformas, Artes Marciales, etc.

2.995 Ptas.



Los mejores juegos shareware de fútbol del mundo,
en un CD-Rom. Diferentes simuladores, infinidad de equipos,
plantillas, estadios, faltas, corners, penaltis, etc.
El mejor regalo para LOS AMANTES DEL FUTBOL.

2.995 Ptas.



Todos los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde
el CD-Rom sin necesidad de disco duro.
Y también, más de 5.000 nuevos niveles para los juegos completos
DOOM, DOOM II, DESCENT, DESCENT II, DUKE NUKEN 3-D,
HERETIC, HEXEN, REDNECK RAMPAGE, RISE OF THE TRIAD
y QUAKE. ¡Qué nunca acabe la acción!

2.995 Ptas.

*A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes
y las mejores tiendas de informática.*

NEWSOFT

Tel.: 902 414 414
www.newsoft.es

Screamer Rally
¡Vertiginoso!

MILESTONE/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Si hubiese que hacer una selección de los mejores juegos de coches de la historia, la serie «Screamer» estaría seguro entre los primeros puestos. Tanto «Screamer» como «Screamer 2» cosecharon grandes éxitos.
El que ahora os comentamos no deja de ser una versión maquillada de «Screamer 2», aunque con algunas de sus opciones algo mejoradas. Los circuitos, al igual que en su predecesor, abarcan asfalto, tierra y nieve, mientras que los coches, de similar aspecto a algunos de los punteros del mundial, ofrecen un aspecto más colorista y espectacular.
El hecho de ser tan similar es un arma de doble filo; para aquellos que ya tengan «Screamer 2» puede no ser una compra justificada, pero los que no hayan tenido la oportunidad de disfrutar de aquella maravilla y sean aficionados a este tipo de juegos, encontrarán en esta nueva entrega uno de los mejores juegos de coches de la historia.
Las modalidades de juego incluidas son arcade, contrarreloj y campeonato. La primera nos permite seleccionar una carrera rápida, la segunda tiene como objetivo la práctica de los diferentes ajustes que se le pueden realizar al coche –suspensión, frenos, neumaticos...– y la tercera es una competición por puntos a través de los circuitos que se incluyen. Si se finalizan las cuatro ligas del campeonato, accederemos a una serie de circuitos y coches de otro modo inaccesibles.

85





Si no fuera tan similar al magnífico «Screamer 2», su valoración habría ganado aún más puntos











Pero si hay algo que realmente lo haga espectacular es la posibilidad de aprovechar las tarjetas aceleradoras. Después de ver la versión 3Dfx, os aseguramos que el listón gráfico ha quedado muy alto.
Rapidez de movimientos, sonido que incita a la velocidad, muchas posibilidades multijugador, variados circuitos y unos gráficos soberbios son la carta de presentación de este magnífico arcade de carreras de Virgin.

J.J.V.

Mortal Kombat Trilogy
... Y sigue el combate

MIDWAY
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, NINTENDO 64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Cuando la cuarta entrega ya está en la calle, volviendo locos de contento a los incondicionales, y como si de un compendio de luchadores se tratase, «Mortal Kombat Trilogy» se pone al alcance de todos los aficionados, reuniendo en un solo juego a los luchadores más sobresalientes de las tres partes versionadas a ordenador y consola de la serie de lucha uno contra uno más sangrienta de la historia del soft.
Personajes como Scorpion, Sonya, Baraka, Kano, Noob Saibot, Reptile, Jax, e incluso los jefes del final como Goro, Kintaro, Motaro y el mismísimo Shao Khan, estarán a nuestra disposición para que juguemos con ellos, junto con los novedosos como los ninjas Rain y Ermac.
Cómo no, los Fatalities, Animalities y los nuevos Brutalities, podrán ser realizados mediante la complicada combinación de teclas precisa en el momento en que aparece en pantalla el sonado "Finish Him". Además, se los podremos realizar a nuestros amigos, ya que la opción multijugador está disponible para todos aquellos que dispongan de una red de ordenadores con protocolo IPX.

59







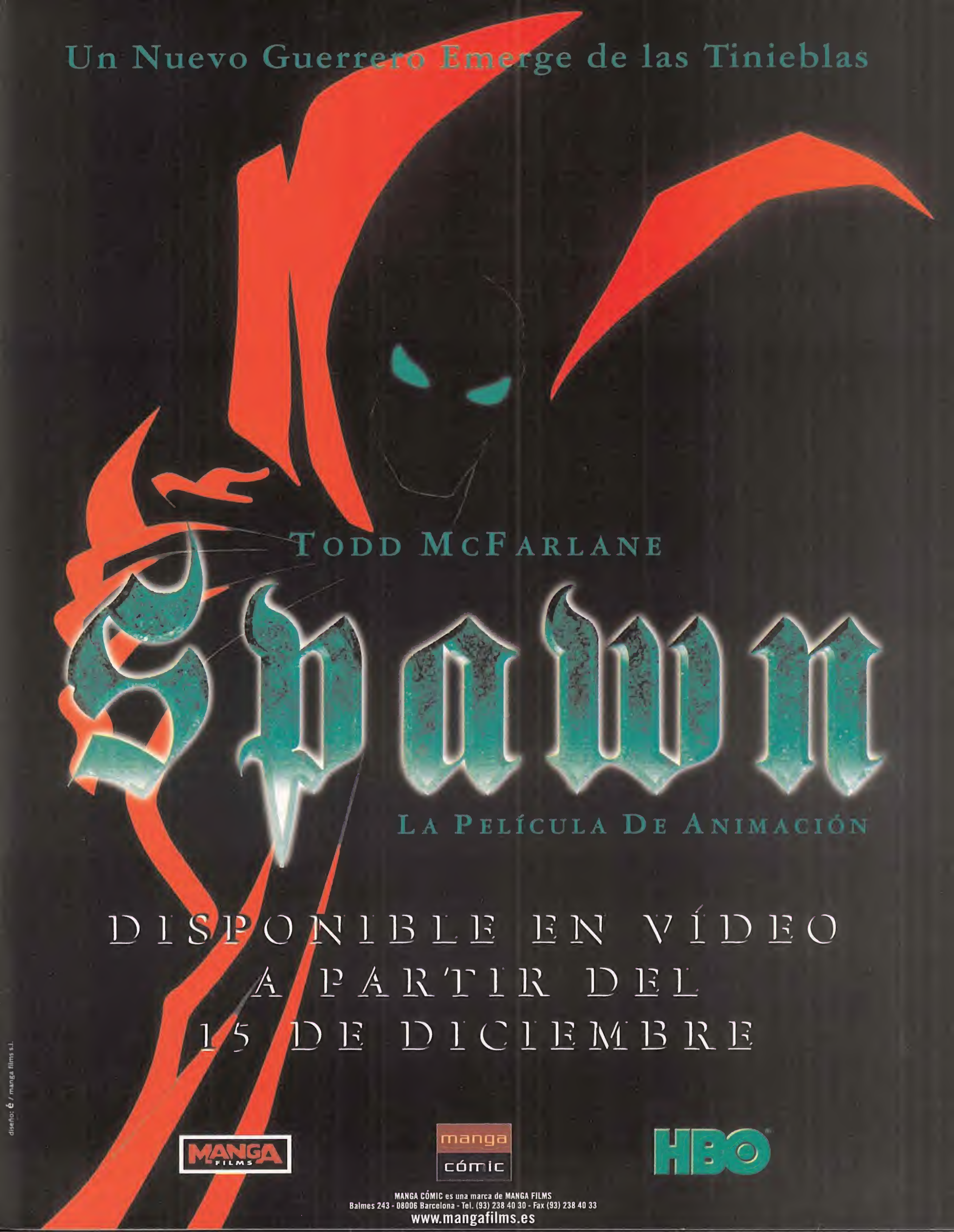
Con esta "nueva" entrega de la serie «Mortal Kombat», lo único que se ha pretendido es explotar hasta el máximo este filón que tiempo atrás se encontró Midway, casi sin querer.
En absoluto han tenido en cuenta el hecho de que la gente pueda saturarse de ver continuamente lo mismo, sin cambio alguno, en lo que a nivel técnico se refiere, y

Tenemos a nuestra disposición 32 luchadores, más 5 que se hallan ocultos

añadiendo algún que otro personaje mediocre con el que no se puede llegar ni al cuarto luchador, obligándonos a coger los mismos de siempre, es decir, Sub-Zero, Scorpion, Liu Kang, Rayden, etc.
Un punto negativo para Midway y GT Interactive, que en absoluto han tenido en cuenta el punto de vista y las pretensiones del usuario, que en su búsqueda de algo novedoso que le de sensaciones o emociones diferentes, pueda encontrarse con este chasco, máxime si ya habían adquirido «Mortal Kombat 3», con lo que tendrían dos títulos idénticos en su casa.

C.F.M.




Un Nuevo Guerrero Emerge de las Tinieblas
TODD MCFARLANE
Spawn
LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN
DISPONIBLE EN VÍDEO
A PARTIR DEL
15 DE DICIEMBRE
diseño: é / manga films s.l.
MANGA FILMS
manga cómic
HBO
MANGA CÓMIC es una marca de MANGA FILMS
Balmes 243 - 08006 Barcelona - Tel. (93) 238 40 30 - Fax (93) 238 40 33
www.mangafilms.es

Dementia

Problemas de senilidad

TELSTAR
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA







En un intento por caricaturizar los problemas mentales que tienen algunos ancianos, debido a la edad, los señores de Telstar han creado esta extraña e hilarante aventura gráfica que tiene como protagonista a una simpática viejecita que tiene demencia senil, lo que provoca que tenga unas extrañas visiones de las que nos hace directos partícipes.
La historia se desarrolla íntegramente en la casa de la misma, sólo que la trastornada mente de nuestra singular heroína hará posible que seamos trasladados a los escenarios más dispares que imaginemos.
El objetivo es reunir el libro de cocina que un conejo con gafas le ha robado y dispersado por toda la mansión, desde el sótano, hasta el cuarto de la lavadora. Para hallar las páginas tendremos que seguir el clásico sistema de recogida y uso determinado de objetos, aunque la utilización de los mismos será totalmente ilógica, al igual que la situación psicológica de la protagonista, por lo que si queremos progresar en la aventura tendremos que dejar a un lado cualquier pensamiento razonable y hacer funcionar al cerebro de una manera completamente diferente. No hay que tener miedo de probar cosas, ya que esa será la mejor forma de acertar.
El juego en sí no incluye nada nuevo al tan trillado género de las aventuras gráficas. Si adquirís «Dementia» os encontraréis con otro juego del mismo estilo, cuya única particularidad es que, al igual que en esos programas educativos donde cada vez que pulsamos un objeto ocurre algo, aquí podremos hacer exactamente lo mismo y reírnos mientras vemos lo que le ocurre a la ancianita.
Los gráficos alcanzan una calidad correcta, siendo lo más sobresaliente los escenarios, que transmiten desde un primer momento el aire caótico que tiene la aventura. No ocurre así con los sonidos que se limitan a exclamaciones y esporádicos efectos de sonido que no llegan a aportar la nota de ambientación que debieran.

El personaje principal de «Dementia» es una simpática ancianita que os hará la vida imposible

En cuanto a la dificultad, dependerá en parte de la imaginación que tenga el jugador, ya que si se limita a lo que parece normal y lógico no conseguirá pasar de la primera pantalla, mientras que si consigue reproducir la demencia senil de la abuela en su propia cabeza, verá que cada vez es más sencillo dar con la combinación correcta de objeto-situación.
¿Queréis ver una vaca dándose un baño?, ¿o la pierna de un dinosaurio dejando una huella en la habitación? ¿Os gustaría aparecer en el sótano de vuestra casa a través del cajón de la mesilla de noche?
Si todas las respuestas han sido afirmativas, entonces «Dementia» es vuestro juego.

C.F.M.

78











Fig.1
Grip Baseball

Fig.2
Grip Entrelazado

Fig.3
Grip Vardon

Fig.4
Mouse Drive™

PRESENTAMOS LA NUEVA FORMA DE EMPUÑAR UN PALO DE GOLF

PRESENTAMOS THE GOLF PRO, EL NUEVO ESTANDAR EN LA SIMULACIÓN DE GOLF.





¿Un drive bajo para evitar el viento? ¿Un hierro 6 con efecto para rodear un árbol? ¿Un golpe explosivo desde lo más profundo del bunker? Control total. Golf total. Magníficos campos reproducidos hasta el último centímetro, texturizados desde la calle hasta el green, con cuidados bunkers y animaciones con más de 20.000 frames que te permitirán adoptar la posición correcta incluso en las situaciones más difíciles .

OPCIONES INIGUALABLES. REALISMO SIN PRECEDENTES.

SIENTE EL PALO EN TUS MANOS; ESTÁS PREPARADO PARA COLOCAR LA BOLA. CON UN SUAVE MOVIMIENTO DE MUÑECA GIRA LA CARA DEL PALO. DESLIZA EL RATÓN HACIA ATRÁS Y CON DECISIÓN MUÉVELO HACIA ADELANTE PARA GOLPEAR LA BOLA CON UN PERFECTO SWING, SUAVE Y RÍTMICO, FUERTE PERO BIEN DIRIGIDO. SIENTE EL CONTACTO. LA BOLA ESTÁ EN JUEGO.





THE Golf PRO

Protagonizado por Gary Player

UN GOLPE MAESTRO

CON LOS COMENTARIOS DE JAVIER PINEDO, CAMPEONATOS EN INTERNET CON HASTA 32 JUGADORES, 18 LECCIONES EXCLUSIVAS DE GARY PLAYER PARA MEJORAR TU TÉCNICA, 36 HOYOS DE COMPETICIÓN EN LOS CAMPOS DE HILTON HEAD NATIONAL EN CAROLINA DEL SUR, Y ST. MELLION INTERNATIONAL EN CORNWALL, INGLATERRA. MÚLTIPLES COMPETICIONES Y SISTEMA DE HANDICAPS INTELIGENTE.



EL SISTEMA MOUSE DRIVE™ EN THE GOLF PRO PERMITE AL JUGADOR UTILIZAR EL RATÓN COMO SI DE UN PALO DE GOLF SE TRATARA. MUEVE EL RATÓN HACIA ATRÁS Y REALIZA EL BACKSWING, MUEVE EL RATÓN HACIA DELANTE Y GOLPEA LA BOLA, INCLUSO CON EFECTO. EL RESULTADO ES UN REALISMO SIN PRECEDENTES

MOUSE DRIVE

MUY PRONTO DISPONIBLE EN PC CD-ROM POR SÓLO 2.995

empire INTERACTIVE

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR dinamic multimedia

www.dinamic.com

Steel Panthers III
La culminación de un modelo

SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

La serie «Steel Panthers» nos ha dado muchas alegrías a los amantes de los wargames de SSI, porque es un concepto de juego de guerra que, además de venir avalado por un experto como Gary Grigsby, cuenta con muchas cualidades que refuerzan su buena jugabilidad y agradable modelo estratégico. Pero esta tercera entrega agota el filón, y seguramente sea la última. En ella se meten en una coctelera los ingredientes interesantes de los dos anteriores títulos, añadiéndoles otros nuevos, y se mezclan. El resultado es un wargame igualmente correcto e interesante que plantea seis campañas y más de 40 escenarios que se desarrollan en todos los escenarios posibles de guerra acorazada de este siglo, históricos e hipotéticos. El manejo de los ejércitos es mediante un sistema de puntos que le confiere una buena dosis de realismo, ya que no nos permitirá mover todas las unidades que tengamos en el caso de que su número sea muy elevado. El desarrollo es por turnos, el interfaz permanece invariable, así como los gráficos discretos, y sigue habiendo una enciclopedia de unidades. Continúa el defecto de no distinguir visualmente las unidades agrupadas de las individuales.



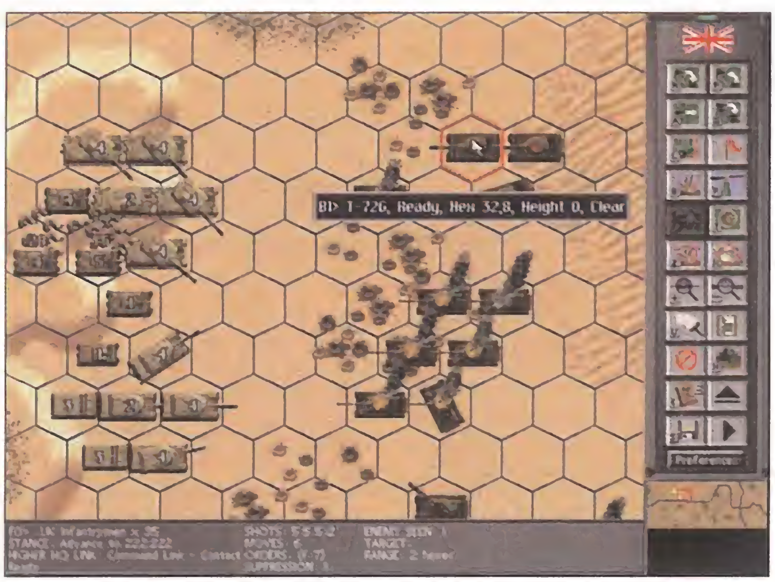
Una de las novedades más importantes es la reducción aún más el tamaño de los mapas –planos y hexagonales– y de los bloques de ejército, ahora a nivel de brigada y de pelotón. Que no obstante, siguen siendo muy fáciles de coordinar y de manejar, lo que completa una estrategia de por sí bastante bien dotada. Entran en juego tres cualidades copiadas de «Panzer General»: la posibilidad de obtener refuerzos durante el juego, la distinción entre unidades de núcleo y auxiliares, y la combinación de fuerzas de distintas nacionalidades. Con el editor de escenarios y campañas tendremos la posibilidad de hacer cualquier batalla, creando aleatoriamente un mapa y después modificándolo, combinando todo tipo de unidades militares de este siglo, lo que dice mucho de su variedad. La combinación de épocas históricas pone sobre el tablero todas las estrategias militares posibles de lucha moderna, lo que le convierten en uno de los juegos más completos. Es pues, la culminación de la serie «Steel Panthers», brillante, pero que parece haber dado ya suficiente de sí con este producto, el más completo de los tres.

C.S.G.

La reducción de la escala en el mapa y el tamaño de las unidades es la característica más destacada







72

CONCURSO WORMS:2

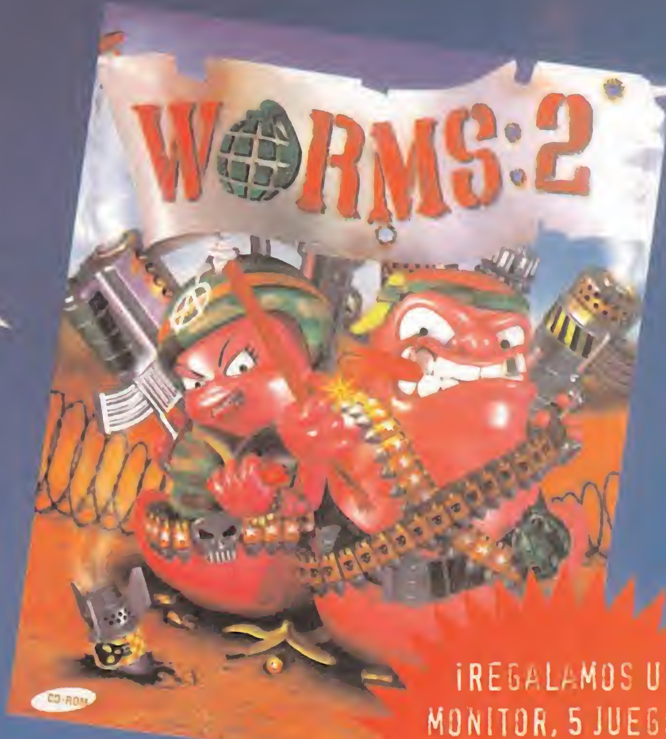
LOS SIMPÁTICOS GUSANOS DE WORMS 2 LLEGAN A MICROMANÍA CARGADOS DE BUENOS REGALOS.
TE PROPONEN ADEMÁS QUE PARTICIPES AVERIGUANDO LAS RESPUESTAS CORRECTAS A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1) - ¿Qué numero máximo de jugadores pueden participar en Worms 2?
- a- seis
- b- dos
- c- cuatro

2)- Para quitar la energía a un gusano, no hay nada como...
- a- enterrarlo en la tierra
- b- lanzarlo al mar
- c- motarlo en una nave espacial

3) Una de estas armas no está incluída en Worms 2 ¿sabes cuál es?
- a- granada
- b- oveja
- c- gato bomba

4)¿ El juego está traducido al castellano?
- a- Sí
- b- No
- c- Sólo la intro y algunos menús



¡REGALAMOS UN MONITOR, 5 JUEGOS, UNA TARJETA GRÁFICA, UNOS ALTAVOCES Y UN LOTE DE REGALOS DE WORMS 2!



PROEIN SOFTWARE

MICROPROSE

TEAM17

Bases del concurso "WORMS 2"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Worms 2"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá UNA, que será premiada con el siguiente lote de premios: un monitor Hansol, unos altavoces Yamaha, una tarjeta gráfica Matrox, un reloj Worms 2, una alfombrilla de ratón, un bolígrafo y un juego de Worms 2. A continuación se extraerán CUATRO premiados más que recibirán un juego de Worms 2, una alfrombrilla de ratón y un bolígrafo de Worms 2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de diciembre de 1997 al 30 de Enero de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de febrero de 1998 y los nombres de los genadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS.

cupón de participación "WORMS2" ✂

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Teléfono ....
Las respuestas son:
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Daytona Usa Deluxe
El filón agotado

SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Sin aportar excesivas novedades con respecto a su predecesor, se queda un poco desfasado en un género que avanza excesivamente rápido





Sega prosigue con su política de convertir a PC la inmensa mayoría de sus máquinas recreativas. En la mayoría de los casos han conseguido conversiones magníficas, teniendo en cuenta la diferencia de potencia entre máquinas, pero en otras el resultado ha perdido gran parte de la espectacularidad del original. «Daytona USA Deluxe» pertenece, por desgracia, a este segundo grupo. Hay que recordar que la conversión de la recreativa apareció ya hace casi un año; ésta es una versión especial que incluye algunas nuevas opciones con respecto al original. En primer lugar, se han incluido tres circuitos extra y un total de ocho bólidos con características propias de manejo, velocidad y aceleración. La otra novedad destacable es la opción de juego en red o pantalla dividida. Habría que distinguir en una primera instancia entre dos tipos de usuarios: aquellos que tienen el «Daytona USA» y aquellos que no. A los primeros, ¿les ofrece esta nueva reedición opciones que la hagan recomendable? Las diferencias no son muy notables y, excepto aquellos que quieran aprovechar sus posibilidades multijugador, no encontrarán diferencias que justifiquen un nuevo desembolso económico. El segundo grupo, los que no tengan la versión original, deberían ver antes otros productos que superan a éste en la mayoría de aspectos. Técnicamente es un programa que no brilla con luz propia. Los gráficos son normalitos y la suavidad de movimiento y manejo no es de lo mejor que ha pasado por nuestras manos. No tiene opción para tarjetas aceleradoras y requiere un ordenador potente para ser disfrutado en su opción SVGA. La música, en cambio, se aleja del convencionalismo e incluye el tema original de la máquina recreativa repleto de voces y guitarra.

60





No siempre es posible trasladar la emoción que producen las inmensas pantallas y habitáculos que encontramos en los recreativos. Esperemos que los próximos lanzamientos de Sega no tengan nada que ver con éste y sigan en la línea habitual, es decir: espectáculo y calidad.

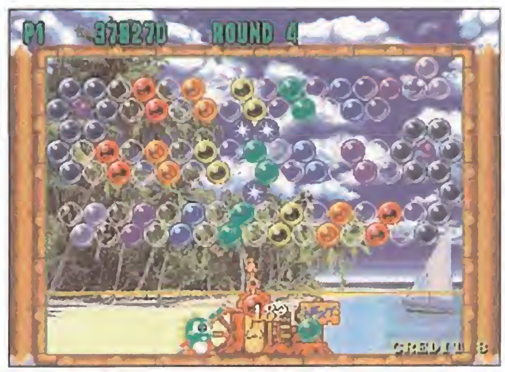
J.J.V.

Bust a Move 2
Puntería cromática

TAITO/ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



«Bust a Move 2» es la segunda parte de una exitosa máquina recreativa



Hará ya cerca de tres años que apareció en la calle la primera parte de esta simple, pero increíblemente adictiva, máquina recreativa. El objetivo del juego era casar una serie de esferas de colores, para conseguir que desaparecieran, antes de que el techo cediera por el peso de las pompas, aplastando a los dos dragoncitos que manejaban la maquinaria lanza-burbujas.
Ahora, aparece esta segunda parte, en su formato para PC, en el que la misión será la misma, es decir, avanzar pantallas y pantallas, cada vez más difíciles, haciendo alarde de una gran puntería para encajar la pompa en el lugar exacto, y de una cierta dosis de estrategia, para ver, lo más rápido posible, qué burbuja es la que más nos interesa hacer desaparecer.
Los gráficos no varían en absoluto, siendo tanto dragones, como pompas, idénticas a las que se podían ver en «Bust a Move». Lo que se podremos ver son una serie de pantallas estáticas que sirven a modo de adorno para evitar los tediosos fondos uniformes, de colores apagados.
Los sonidos se limitan a grititos por parte de los protagonistas y explosiones de burbujas, además de una música que aunque al principio puede ser simpática, a la larga se vuelve bastante machacona.
«Bust a Move 2» gana muchísimo con la opción de dos jugadores, ya sea en un mismo ordenador a pantalla partida, con la técnica llamada Split Screen, o en dos máquinas diferentes, mediante un sistema de red, ya que ahí es donde de verdad se demuestra quién es el más hábil, al tener que realizar complicadas combinaciones para enviarle al contrario el mayor número de pompas transparentes que dificultan su acción.
Un juego divertido, sin mayores pretensiones que las de divertir y hacernos pasar un buen rato, que sin duda, está indicado para pasar muy buenos momentos.

C.F.M.









CONCURSO INCUBATION



Te invitamos a que despliegues toda tu estrategia y que averigues cuál de las siguientes frases sobre Incubation son verderas o falsas.

Regalamos 20 juegos Incubation y 5 lotes de regalos

PODRÁS CONSEGUIR UNO DE LOS **20** JUEGOS "INCUBATION" QUE REGALAMOS Y UNO DE LOS **5** ESTUPENDOS LOTES DE REGALOS QUE OS TENEMOS PREPARADOS.



A- UN TOTAL DE 2 JUGADORES PODRÁN LIDERAR SUS ESCUADRONES EN EL MISMO ORDENADOR.
B- MÁS DE 30 SON LAS MISIONES CON LAS QUE DEBEMOS ENFRENTARNOS.
C- LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN LA CIUDAD DE SCAY HALLVA.
D- EL JUEGO NO ESTÁ TRADUCIDO AL CASTELLANO.

Friendware

Blue Byte

Bases del concurso Incubation

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO Incubation

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCO, que serán premiadas con un juego y el siguientente lote de regalos Incubation : estuche de cd's, sudadera, pin, reloj y gorra. Posteriormente se extraerán QUINCE premiados más, cuyos remitentes recibirán un juego de Incubation . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de diciembre de 1997 al 30 de Enero de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de febrero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FRIENDWARE y HOBBY PRESS.

MICROMANÍA

cupón de participación "INCUBATION"

Nombre.......................................
Apellidos.......................................
Dirección.......................................
Localidad.......................................
Provincia.......................... C. Postal..........
Teléfono.......................................
Verdadero o Falso
A) ❑ Verdadero ❑ Falso
B) ❑ Verdadero ❑ Falso
C) ❑ Verdadero ❑ Falso
D) ❑ Verdadero ❑ Falso

Fighting Force
Fuerza 4





EIDOS
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **PC CD, SATURN**
ARCADE

El fin del mundo se acerca. Cuando atravesemos la barrera que nos separa del siglo XXI, un gran apocalipsis barrerá de la faz de la Tierra a toda criatura viviente.
Esta predicción ha sido hecha por el doctor Zeng, loco científico y filósofo, con grandes ambiciones de poder. Y tan seguro está de ello porque tiene en sus manos el arma definitiva, y no dudará en utilizarla. Parece que nadie es capaz de detenerle. ¿Nadie? Un reducido grupo de valientes, escogidos entre miles por su calidad como luchadores y su instinto de supervivencia innatos, serán los que se enfrenten a la gran amenaza: Mace, una experta luchadora, que basa sus ataques en una perfecta compensación de rapidez y fuerza; Hawk, el más equilibrado del cuarteto, sus cabezazos son demoledores; Smasher, todo músculos y nada de cerebro; y Alana, ágil, rápida, menuda y algo escasa de fuerza.
De esta forma comienza un fantástico arcade de lucha callejera, como hace bastante tiempo no teníamos la oportunidad de ver. Si hace varios años, pudimos disfrutar con juegos como «Double Dragon» o «Final Fight», ahora lo vamos a hacer con «Fighting Force», en el que se ha conseguido reunir todo el encanto y la acción continua de estos arcades de antaño y la actual tecnología 3D, que tanto se está usando en los juegos actuales.
Un producto que destaca por su calidad gráfica, su elevado nivel de acción continuada, sus posibilidades de movimientos y la enorme cantidad de combinaciones y ataques disponibles, haciendo único uso del pad de la consola.
A lo largo de numerosos niveles, dispuestos de forma que en ocasiones podemos elegir la dirección a tomar, deberemos enfrentarnos a incontables enemigos de habilidades variadas en combate, usando nuestros puños en la mayoría de los casos, cualquier objeto que pueda ser arrojado, e incluso armas tan destructivas como una recortada y un bazoka.
La libertad de movimiento es muy alta, pudiendo desplazarnos por todo el escenario sin restricción alguna, rompiendo vehículos y demás construcciones o maquinaria, lo que con el tiempo se convertirá en necesario ya que, en ocasiones, podemos encontrar diversos items de ayuda, como botiquines, puntos, etc.
La diversión, altísima como pocas veces hemos podido presenciar en un juego para la consola de Sony, se ve incrementada si conseguimos la participación de una segunda persona, haciendo del modo para dos jugadores el más atractivo de «Fighting Force».
Un juego recomendable a todas luces, máxime porque lleva una carta de presentación realmente excelente, firmada por una de las compañías más exitosas del momento, Eidos.

C.F.M.





El modo de dos jugadores es el más divertido que podremos encontrar en «Fighting Force»





84

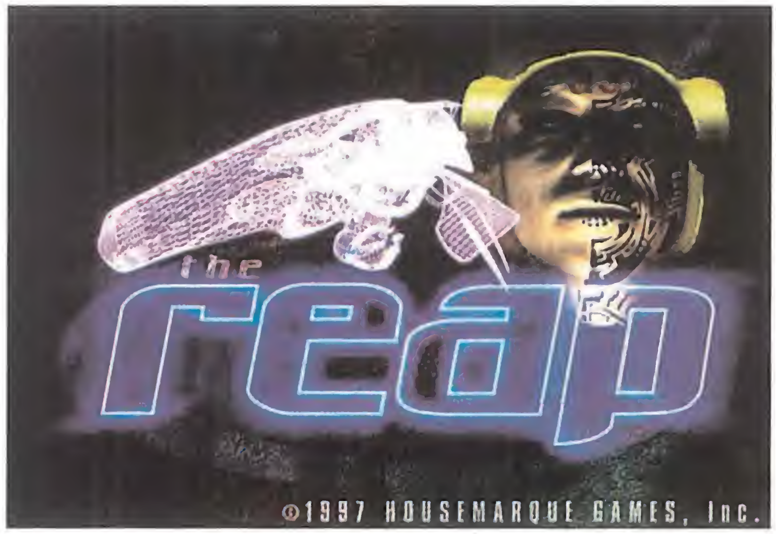
The Reap
Atrás en el tiempo

TAKE 2/GAMETEK
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Matamarcianos, shoot'em up, marcianitos, arcade de naves espaciales... da exactamente igual la manera en que clasifiquemos esta clase de juegos, lo cierto es que desde los comienzos de la informática lúdica este género ha sido uno de los más jugados y requeridos.
«The Reap» rememora aquellos tiempos en los que no importaba la forma ni el contenido; lo único relevante era disparar y acabar con los alienígenas.
Con un argumento prácticamente inexistente, nos ponemos a los mandos de una poderosa nave alienígena, cuya principal cualidad es la de añadir mejoras y armamento complementarios, únicamente recogiendo las cápsulas que se desprenden de algunos enemigos al explotar. Éstas van desde velocidad, hasta aumento de poder de las armas disponibles, pasando por energía extra, cohetes o bombas.
Tal vez, el mayor problema que se le presenta a «The Reap». El resultado final es demasiado elemental, a no ser por unos escuetos efectos de luces y transparencias que pasan desapercibidos, ya que las oleadas de enemigos que se nos echan encima los ocultan por completo.

59

Un detalle que se le ha añadido al juego, a fin de aportarle algo de acción, y que no ha salido todo lo bien que cabría esperar, es el hecho de que cada vez que hacemos explotar una nave, salta la tripulación de la misma al vacío, pudiendo dispararla en el aire lo que, aunque al principio puede parecer gracioso, a la larga se hace molesto, pues en momentos donde el número de adversarios es muy elevado, que son muchos, nos encontramos con que el escenario está completamente cubierto con una tortilla de píxeles multicolor,







Una acción algo caótica y escasa originalidad son las principales conclusiones que se sacan de «The Reap»



que lo único que hacen es dificultarnos la visión y los movimientos al ralentizarse la acción de manera alarmante.
Los efectos de sonido se reducen a disparos, explosiones y gritos, con lo que no aportan gran cosa a la ambientación, únicamente apoyada por los escenarios, muy bien realizados, eso sí, simulando fondos submarinos y espaciales.
«The Reap» está condenado a pasar sin pena ni gloria por la historia del videojuego, ya que sin tener nada malo, peca de normalito, algo que en estos días en que ser espectacular es muy necesario para llamar la atención.

C.F.M.



concurso historia de los vídeojuegos

Repasamos este mes los acontencimientos que tuvieron lugar en el año 95, llegando poco a poco al presente de la historia de los videojuegos. Gana uno de los VEINTE lotes de cinco programas de Friendware que sorteamos. Para entrar en el sorteo responde correctamente a las preguntas que te planteamos este mes, ayudándote del suplemento que Micromanía te regala.



1) ¿Qué dos consolas de nueva generación aparecieron en 1995?.
2) El 6 de septiembre de 1995, Microsoft presentó un nuevo sistema operativo, ¿sábes cuál es?.
3) Cuando hablamos de la revista más grande del mundo, ¿a cuál nos referimos?.
4) ¿Qué título de Westwood Studios es considerado "La Super Estrella"?.
5) Cita dos juegos del cuadro de honor.
6) ¿Qué división de la compañía American Laser Games se dedica a programar software "sólo para mujeres"?.

Friendware MICRO manía

Bases del concurso "Historia del Videojuego"

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Historia del Videojuego Enero"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, cuyos remitentes recibirán el lote de juegos de Friendware. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de diciembre de 1997 al 30 de Enero de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de febrero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicaran en el número de marzo de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FRIENDWARE y HOBBY PRESS.

Cupón de participación Historia del Videojuego Enero

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... C. Postal ....
Provincia ....
Teléfono ....
Las respuestas son
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....

MANIACOS DEL CALABOZO

Abandonemos nuestra cómoda situación, en la playa y bajo una palmera, con el refresco de larga pajita en la mano y el bañador puesto, y pertrechémonos para una incomoda reunión. Cada verano, nuestra cueva se pone intransitable... esto, ¿por qué me miráis con esa cara?

Se estaba a gusto, pero nuestras responsabilidades nos obligan a responder. Y más con la reciente aparición de dos graves problemas en otros tantos puntos, distantes entre sí. Qué raro, ¿por qué venis con espesos abrigos, y un poco achispados?

Los problemas a que me refiero se han detectado, respectivamente, en la tierra de los Huline y en Riva. Desde el continente del Sur nos llega un aviso del Draracle para ayudar a Luther a confrontar el enigma de sus metamorfosis, que podría tener que ver con una próxima rendición del mundo a los pies del malvado Belial. Hombre, una cosa es que os lo toméis con calma, y otra que me andéis vacilando con que si turrón, cava o mazapanes. Tened en cuenta que hay muchas vidas en juego; además, ¿en qué mes vivís vosotros?

Sigo con Riva. Allí parece haber problemas con los orcos y los elforcos, que andan algo inquietos últimamente, según las noticias que llegan. Riva pertenece a los "Realms of Arkania", y quienes decidan acudir al rescate se encontrarán en un JDR a la usanza tradicional. Los predecesores de este JDR también están a vuestra disposición, si bien en idioma inglés. Sus nombres: **«Swords of Destiny»** y **«Star Trail»**.

Hey: creo que ya entiendo todo –bueno, casi todo–. Esto de tener poderes divinos hace que te olvides de que en la Tierra se ha consumado un nuevo ciclo vital: se ha completado una vuelta a vuestro sol. Por eso estáis en invierno y celebrándolo.

Pero, ¿esperáis que os felicite porque un pedazo de roca, fiel a las leyes más básicas de la física, y con cierta lentitud además, haya seguido moviéndose durante 365 días?

OTROS MANIACOS

La sesión comienza de la mano de Javier Medina, de las Islas Canarias, quien no contento con las aventuras de su tierra, va a buscar problemas a **«StoneKeep»**. Y tal juego está a punto de caramelo, ya que ha llegado al palacio de las Sombras. Califica dicho palacio como "sombras de lo que podían haber hecho en ese terrible y sombrío lugar de muerte". En cuanto a la torre de Khull Kuum "he visto moradas de goblins más inaccesibles que esa torre".

Sí, efectivamente, es curioso lo que ocurre en los niveles finales del juego tratado. No recuerdo una decepción mayor: te vas metiendo en la aventura, llena de detalles y con una línea argumental cuidada, y llegas a los últimos niveles y te los despachas de un plumazo. A los programadores o diseñadores se les había ido mucho de plazo el tema, y trataron de darle carpetazo como fuera.

Pero, en fin, vayamos a lo que importa: Javier está en la sala final del juego, en que hay que colocar los orbes en el orden correcto. El problema es que no sabe cuál es tal orden. Por suerte, no nos va a exigir mucho esmero resolver esto, ya que en su subsiguiente intervención, el propio Javier nos cuenta la solución. Basta con ponerlos en el orden en que se escriben en unos pergaminos que encuentras en la biblioteca de los enanos, comenzando por Helion.

Como pista de mi propia cosecha, os recuerdo que hay nueve orbes, casualmente como planetas en el sistema solar. Cada una de las esferas tiene forma de uno de los planetas –Júpiter se corresponde con el más grande, Marte con el rojo y así–. Por tanto, también podréis llegar a la solución colocándolos en el orden de los planetas del sistema solar.

Da igual cómo lo hagais, pero lo importante es que derrotéis al tal Khull Kuum, y podáis decir lo que Javier: "Qué bien se siente uno después de

CALABOZO Lista

De nuevo tenemos a «Lands of Lore» por donde solía. O sea, en el primer puesto de nuestra clasificación. ¿Y quiénes le acompañan? Los incombustibles «Ultima», por supuesto. Para completar el cementerio de elefantes, resucita para nuestra lista «Dungeon Master». Menos mal que está «Wizardry Gold», un tierno infante al compararlo con sus compañeros.

En fin, que da igual que publiquen «Lands of Lore II» o «La sombra sobre Riva»: nuestras preferencias siguen ancladas en el pasado.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VII: The Serpent Isle
3• Dungeon Master
4• Wizardry Gold
5• Ultima VII: The Black Gate





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre
MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

acabar con un juego de estos". Sí. Pero no te relajes excesivamente, muchacho, que ya te esperan **«Lands of Lore II»** y **«La Sombra sobre Riva»**.

Y estos sí que tienen un final digno; ¿te atreves con ellos?

Los puntos de Javier se dedican íntegramente a **«Dungeon Master»**. Y si pudiera dar puntos negativos se los daría a **«Daggerfall»**, "una terrible decepción... un juego que no va a ninguna parte y en el que he invertido más tiempo que en alguno de mis estudios...". Ya vemos que sobre gustos no hay nada escrito.

Hablemos ahora de **«Lands of Lore»**, que ya deberíais ir terminando para abordar con la calma que requiere su segunda parte. Lo saca a la palestra Raúl Sánchez, autocalificado "the best in the bed", no sé por qué, aunque quizá pueda demostrarlo en los reinos de Arkania –a quienes no entiendan por qué digo esto me remito a cierto Punto de Mira–. Sus preguntas se refieren al nivel 3 de la Torre Blanca, donde es incapaz de abrir una puerta situada al noroeste de la ultraconocida puerta del león y la fe –en la que, por cierto, se puede entrar, pero no es imprescindible–.

Las indicaciones de Raúl no son suficientemente claras para determinar sin duda a qué puerta se refiere. O sea que presumiré que te refieres a una de las dos que están al norte del citado piso, unidas por un pasillo. La del Este se abre con una simple ganzúa, pero no oculta nada. La del Oeste exige una llave mística, en concreto la número 9. Más información: dicha llave la obtienes si derrotas a una tal Jane, quien está oculta en una habitación del primer piso, muy cerca de la entrada, y a la que has de "llamar para entrar".

En cuanto a las palancas de Yvel son lo que podríamos calificar de "señuelo", "engañabobos", en inglés "red herring" y en español directo "pista falsa". De lo que se te puede recomendar que pases de ellas.

Raúl reparte sus votos entre **«Lands of Lore»** y **«Eye of the Beholder II»**, antes de realizar una angustiosa llamada de auxilio: "¡no me dejéis morir en esta torre!"

Y como no podía ser menos, ya han comenzado a llegar los primeros obstáculos en **«Lands of Lore II»**. Idos acostumbrando a las nuevas preguntas, que irán sustituyendo a las clásicas de la primera parte –¿dónde están las figuras para liberar al rey?, ¿dónde está la ofrenda al Draracle?, ¿cuál es la forma de acabar con Scotia?, y tantas otras–.

Aquí tenemos una primera muestra al efecto:

¿Cómo se sale del museo del Draracle?

¿Dónde está la hoja de plata (silverleaf) que nos manda a recoger el mago de la Tribu de los Salvajes?

¿Dónde está escondida la niña de los Huline, que hemos de encontrar para que nos abran las puertas del pueblo?

¿Podemos controlar de algún modo las metamorfosis de Luther?

¿Qué hay que hacer en los santuarios de las ruinas de los Dracoid, el del estanque y el que hay al sur del gran lago subterráneo?

¿Y en el altar en que te aparece una serpiente gigante?

¿Vale para algo la estatua del cementerio de los Dracoids? ¿Cómo se abren las puertas de las criptas en que hay unos leones con la boca abierta?

Cuando caes en la trampa de los Salvajes, ¿te puedes escapar, y cómo?

¿Qué pinta Baccata en todo este tinglado?

Y, sobre todo, ¿por qué te vuelves tan feo cuando te transformas en Bestia, espantando tus avances en amorosos asuntos cuando tienes la figura de Luther?

Ya son unas cuantas, lo que no está mal para un mes que lleva el juego editado en España. Lo vamos a pasar bien. Y lo mismo se aplica para **«La Sombra sobre Riva»** sobre el que trasladaré a la congregación las primeras preguntas en la próxima reunión: vayamos poco a poco, no sea que nos atragantemos.

Durante la reunión he estado dando vueltas al asunto de la tradición mortal de celebrar el paso del tiempo. Y he llegado a la conclusión de que hay que ser liberal y respetuoso. Así pues procedo a desearos un feliz Año Nuevo 1998, año que tendrá 12 meses –según mis estimaciones– y en el que nos reuniremos otras tantas veces. Así que, el próximo mes, más.

Ferhergón



Otro número más hablando del «F22-ADF», y no será el último, ya que a partir de ahora, y durante los próximos meses, os vamos a bombardear de información con respecto a este simulador.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

F-22 ADF



El poder y la gloria

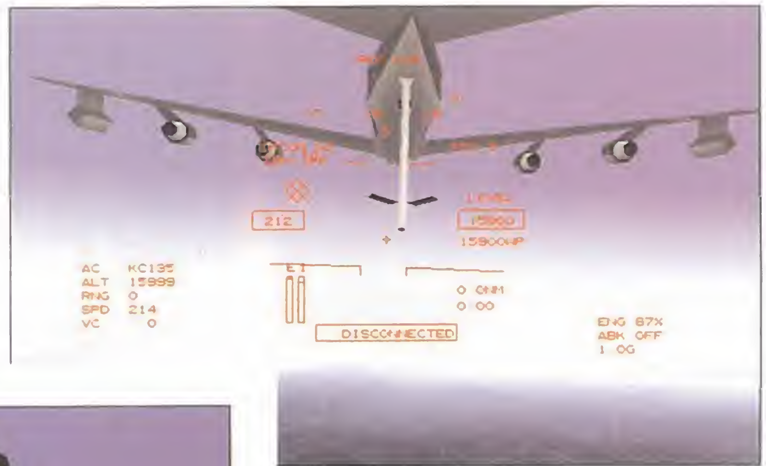
DID/OCEAN/INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Hace un mes os contamos todo lo que pudimos ver en la versión "beta", y además de una forma resumida. A partir de ahora, y en tres entregas más, os contaremos con detalle cómo funciona el nuevo modelo de gráficos, bajo la tecnología tipo "GLIDE" de 3Dfx; todo sobre el modelo de vuelo instantáneo, las misiones enlatadas y las de entrenamiento; por supuesto, no nos olvidaremos de la aviónica, ni de explicaros cómo usar los modos de HUD y cazar blancos; por supuesto también abordaremos el tema de las comunicaciones y el manejo del AWACS, y cómo sacar el máximo jugo a las armas. Sí, sí, tal y como estáis leyendo, vais a poder tener una serie de artículos completos sobre el «ADF», tal y como ocurrió con el magnífico «EF2000», el padre de nuestra actual estrella, y detrás de cada aspecto comentado os daremos la puntuación para al final calcular una media total, que a buen seguro estará muy cerca de 100.

TECNOLOGÍA "GLIDE"

GLIDE es una tecnología de gráficos aplicada para tarjetas 3Dfx de la casa Voodoo, con lo cual para poder disfrutar a tope de estos gráficos necesitaremos una 3Dfx. «ADF» puede soportar varias resoluciones bajo Glide, aunque la resolución más habitual de trabajo es 800x600. Este modelo de gráficos es sencillamente espectacular. Los objetos y el terreno, la cabina virtual y los MFDs están todos representados en esta resolución. Además, aunque los objetos terrestres parezcan básicos en su estructura, todos ellos poseen efectos especiales, como el polvo que levanta su rastro o sus armas abriendo fuego. Otro de los detalles a destacar son las nubes. En el «ADF», las nubes vienen de múltiples formas, teniendo









Habrá que tener mucho cuidado con nuestros compañeros, porque las colisiones serán posibles.

un aspecto más realista que aquellas interminables capas de nubes del «EF2000», que aunque logradas, no eran muy reales. Además, podremos disfrutar de varias capas de nubes, con lo cual la sensación de tres dimensiones al mirar hacia arriba está sobradamente lograda, y parece que el cielo es infinito. La niebla y el humo son variados constantemente, pudiendo apreciar distintas densidades del humo dependiendo de cuña sea el objeto que lo desprende.

Otro aumento en la calidad de los gráficos con respecto al «EF2000», es el modelado de daños. Múltiples explosiones desharán nuestro avión dependiendo de cómo haya sido alcanzado, y los daños pueden ser de varios tipos, hasta que ya no haya remedio y nuestro pájaro estalle en el aire debido a los daños infligidos. Exactamente igual podremos ver este efecto en los aviones enemigos. La explosiones resultantes se suceden en una serie de pedazos de los aviones, que vuelan desprendiendo un estela de humo, y esto significa que si estamos muy cerca de la cola del bandido que acaba de pasar a mejor vida, tal vez ese trozo de fuselaje se convierta en una basura mortífera para nuestro avión, y a buen seguro que si nos alcanza, nos hará algo más que cosquillas, con lo cual, si estamos usando el cañón –es decir distancia reducida con el enemigo–, y



Para disfrutar a tope de «F-22 ADF» lo mejor será tener una tarjeta acleradora de gráficos

de repente el bandido estalla, tendremos que romper bruscamente a los lados.

El terreno tiene amplias variaciones, incluso en el desierto, haciendo que los escenarios parezcan enormes –de hecho lo son– y sin tener repeticiones de los modelados constantemente. Las líneas costeras son extremadamente hermosas, tanto que lo que apetece es bajar para podernos dar un baño en la playa, acompañado de hermosas/os mujeres/hommbres –¡¡supongo que eso os apetecerá a todos en cualquier momento!!–.Tal vez en este aspecto no sea el único, ya



Absolutamente todos los efectos de luz posibles son mostrados gracias a la tecnología Glide.

que «FA18 Korea», y «Su27 II» tienen también un modelado de terreno excepcional.

Otro detalle que nos ha dejado boquiabiertos, es el efecto de aterrizar sin el tren de aterrizaje extendido. Sencillamente genial, pues inmediatamente se organiza una polvareda de escándalo, acompañado de un buen efecto de sonido, y dejaremos tras nosotros una buena columna de humo. Realmente este despliegue de efectos nos hizo recordar que el tren de aterrizaje es bastante útil, siempre que puedas usarlo... En la misma línea, el paracaídas de frenado se ve genial, tanto al desplegarlo como al soltarlo.

Por supuesto, no podemos dejar a un lado los efectos de luz, y aunque en este campo el simulador «Longbow 2» no parece tener enemigo –¡¡calma, calma... habrá tiempo también para contaros mucho de este sim!!–, los efectos de luz al lanzar un misil, o con las explosiones son también espectaculares.

Y además, recordar que gracias al sistema GLIDE, todo esto se ve a una resolución de 800x600, es decir, como tener una cámara de vídeo en los ojos.

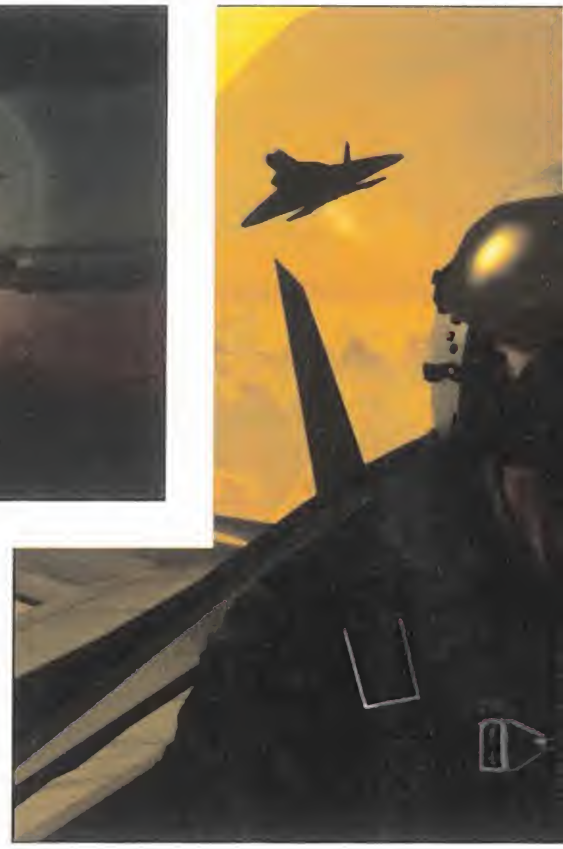
EL COMBATE INSTANTÁNEO

Aunque «F22-ADF» es uno de los simuladores de vuelo más sofisticados del mercado, eso no



El sentimiento de inmersión en vuelo es tan real, que incluso supera al mítico «EF 2000».







excluye el que a veces nos apetece saltarnos todos los pasos previos de una misión, y ponernos a repartir leña lo más rápidamente posible. Por esta razón, «ADF» también tiene un modo de misiones inmediatas. Por lo pronto, podremos estar volando en estas condiciones, una interminable misión de hasta cinco horas. Efectivamente, según vayamos progresando, el juego nos plantearía retos cada vez más difíciles, que si podemos superarlos serán sustituidos por otros aún más complejos, y así sucesivamente durante cinco largas horas. Evidentemente, si nos derriban, las cinco horas se habrán convertido en sólo cinco minutos. Así pues, tendremos que seguir una ruta de puntos establecidos eliminando objetivos según los encontremos, y cuando se terminen nuestras armas en unos segundos serán repuestas. En cada punto de la ruta, encontraremos un blanco terrestre la que sacudir, mientras que oleadas de cazas enemigos y baterías AAA y SAM, cada vez más peligrosas, intentarán evitar nuestra progresión.

El sistema de puntuación es simple. Existe un factor de multiplicación en cada objetivo de ruta que aumenta dependiendo de lo lejos que hayamos llegado, así que cada vez que eliminemos un enemigo sumaremos puntos, y cuantos más puntos tengamos, por más los multiplicaremos. Por el contrario, si por error le damos caña a algún compañero por equivocación, o lo perdemos durante el combate, entonces perderemos puntos. Realmente, es uno de los modos de combate instantáneo más originales que hemos catado, con el gustazo de que si lo haces bien no se acaba nunca. ¡Por favor, si alguien consigue aguantar las cinco horas seguidas de combate, que nos o comunique... le daremos un premio... y le pagaremos la consulta del psiquiatra!

Las puntuaciones, en general, serán más altas cuanto más importantes sean los objetivos derribados, y los que más puntuación dan son los designados previamente como objetivos prioritarios en cada fase del combate. Por supuesto, el fuel también está limitado, pero cada vez que lo necesitemos, podremos repostar al final de cada punto de la ruta, justo en el momento exacto. Otro detalle es que cada 30 segundos, un arma de cada tipo es repuesta en el avión.

MISIONES ENLATADAS Y DE ENTRENAMIENTO

La sensación es la de estar ahí mismo, en ese punto en concreto, y olvidar por un momento que estamos en una silla delante de un ordenador. Es uno de los simuladores que mejor ha conseguido el efecto de "estar ahí". El sentimiento de vuelo es grandioso, mucho más intenso que en «EF2000». El uso exhaustivo de los seis niveles de libertad, y su correcto modelado consiguen que cada avión que participa en el vuelo, actúe según su aviónica determinada, y responda a esta según las situaciones, con lo cual, por fin la diferencia entre unos y otros aviones se hace patente del todo, sabiendo que frente a un determinado enemigo podremos realizar un ataque específico, ya que él no puede realizar maniobras tan bruscas como nosotros. Es decir, en este simulador todos los aviones están regulados por una dinámica de seis grados de libertad, cuando lo más normal hasta la fecha era que nuestro avión sí poseía esta característica, pero los restantes aviones, manejados por la inteligencia artificial del programa, sólo estaban modelados con cuatro niveles de libertad. Ésta era la razón de porque ese pesado B-52 podía hacer maniobras inverosímiles sin perder las alas, y otros aviones siempre conseguían evadir nuestros misiles. Pues bien, esto se ha acabado, a partir de ahora todos igual, para bien o para mal. Este modelado es también la razón de que nuestro F22 se comporte de diferente manera dependiendo de la carga de armamento que llevemos, o dependiendo de la zona del avión que nos hayan dañado, ya sea la cola, o las alas.

Incluso la sensación de "estar ahí" es patente aun cuando estamos despegando o aterrizando, con los sonidos de las ruedas sobre la pista diferentes según las condiciones, y al estar acompañado de unos gráficos tan magníficos, realmente parece que estamos rodando por la pista.

Otro punto para lograr la sensación de volar es que la actividad que nos rodea es intensa. Esto no es nada nuevo, puesto que el Apache de Digital Integration ya lo aportó en su día, y detrás de él, otros muchos simuladores. Ahora bien, en este caso, el modelado del comportamiento de esos elementos externos es tan elevado, tan coherente, y tan realista, que realmente podemos pensar que no estamos solos, sino que los





El hecho de que nos rocen siquiera la estructura del avión, hará que cambie su comportamiento.



demás aviones tienen piloto de verdad. Por supuesto, esta vez las colisiones en el suelo sí existen –en el «EF2000» se podía atravesar a los aviones aliados–, con lo cual es obligado respetar todas la órdenes para despegar o aterrizar, así como realizar los carreteos por los lugares especificados para ello. Ya no vale eso de despegar pisando la yerba, y saltando como un mercenario por medio de las pistas. Mucho cuidado, o no llegaremos ni a empezar la misión. Con respecto a las misiones de entrenamiento, por lo pronto dispondremos de 40 diferentes, dándonos así la oportunidad de familiarizarnos totalmente con los sistemas del avión, con sus modos de HUD, con las distintas combinaciones de MFDs, etc. Por supuesto, aprenderemos a usar las armas lo más correctamente posible, y cómo actuar en cada situación en concreto, ya sea combate aéreo, o ataque a suelo. Ni que decir que leer el manual es de vital importancia para aprender profundamente todo el funcionamiento de nuestro avión. Cada misión de entrenamiento tiene su propia descripción previa, pudiendo observar cómo es el blanco designado. Cuando completemos la misión, se puede ver un sumario de cómo hemos realizado el vuelo, con una puntuación, e incluso la posibilidad de optar a medallas, así como las veces que hemos sido derribados, o hemos tenido que saltar del avión, y por supuesto, los éxitos obtenidos. En las misiones de entrenamiento podremos acceder a ellas repartidas en seis secciones: entrenamiento de vuelo, entrenamiento de armas, tácticas de combate aéreo, vuelo libre, entrenamiento de los wingmen, y manejo del AWACS. Cada sección, a su vez, está dividida en varias misiones relativas a cada tema.

El terreno es tan real que dan ganas de bajar a tierra firme y dar un paseo

PRIMERA CONCLUSIÓN

La primera evaluación que os hacemos de este soberbio simulador nos deja con ganas de seguir escribiendo, pero el espacio de la revista es sagrado. Las puntuaciones de estos tres apartados analizados son las siguientes:

Gráficos GLIDE: 95
Acción instantánea: 96
Misiones enlatadas: 95

A. "Mad Max" C.

93

Flaps arriba Flaps abajo

El tacto

Este mes, por último, vamos a analizar desde el concepto del sentido del tacto, cómo podemos hacer para mejorar la sensación de estar realmente montados en un avión cuando estamos frente a nuestro ordenador. Este sentido es el más difícil de engañar y, sin embargo, algunas tecnologías casi consiguen hacerlo.

Este mes vamos a hablar de unos dispositivos que, sin duda, conseguirán trasmitirnos al máximo sensaciones engañosas para hacernos creer que estamos en la cabina de un avión.

Indudablemente, el joystick es el enlace principal entre nosotros y esa cabina de combate virtual que es nuestro ordenador. Cuanto más realista sea este dispositivo más sensación nos dará estar a los mandos reales de un avión. En este aspecto el conjunto de Joystick, Pedales y Mando de Gases de la marca Thrustmaster (www.Thrustmaster.com) es lo mejor que existe en el mercado –también lo más caro, con diferencia–. El joystick F22pro y el mando de gases TQS han sido reproducidos como copias exactas de los mandos de un F-16 y son absolutamente programables. Después de Thrustmaster, podríamos citar a SUNCOM (**www.suncom.com**) como el fabricante de los joysticks de mejor aspecto. En efecto, el modelo EAGLE y TALON son reproducciones casi exactas de los mandos reales del F-15 y del F-18 y además Suncom ha anunciado una nueva palanca de gases –copia de la del F-15– que, por primera vez, es dual; esto quiere decir que tiene dos mandos en uno para –en aviones de dos motores– acelerar o desacelerar los motores independientemente. Como un paso adelante a todo lo anterior en materia de joysticks, cabe destacar los nuevos mandos de control que soportan tecnología "Force Feedback". Estos joysticks disponen de pequeños motores en la base que empujan o pegan pequeños golpes al mando en función de lo que esté ocurriendo en el juego. Así pues, si entramos en pérdida, el joystick empezará a vibrar en nuestra mano avisándonos de la situación –igual que ocurre en los aviones reales– o si disparamos la ametralladora, notaremos la vibración del retroceso, etc. Sólo hay dos productos en el mercado que soporten esta tecnología, el FORCE FX de CH (**www.chproducts.com**) y Microsoft Sidewinder ForceFeedback Pro (**www.microsoft.com**). El problema es que cada uno lo hace de una forma diferente y los desarrolladores de simuladores tienen que alterar sus programas para que soporten uno u otro. Nuestro consejo es que, si bien es una tecnología que promete mucho, habrá que esperar un poco a ver cuál de los dos sistemas se estandariza más y habrá que esperar a ver qué hacen los señores de Thrustmaster en este aspecto, pues ellos siguen siendo la mejor marca de Joysticks del mercado.

Por último comentaros que existe un producto en el mercado americano llamado "Rock'n Ride" (**www.rocknride.com**) que cuesta unas 100 000 pesetas y consiste en un soporte de acero para una silla con un monitor delante, un compresor de aire y dos empujadores y que se mueve e inclina en función de cómo se mueva el joystick. Hemos tenido ocasión de probarlo y os garantizamos que da bastante el pego. Aún hay que mejorar, pero es una idea.

El próximo mes volveremos a contestar vuestras cartas. Y mientras tanto...

... Seguiremos "estando allí"...

Constructor
Esos simpáticos inquilinos



El mundo de «Constructor» lo es de un modo particular para cada jugador. Cada uno lo hace a su manera, de forma que es verdaderamente difícil que dos personas realicen las mismas estrategias, por lo que el comportamiento del programa de Acclaim variará de unos casos a otros. Nosotros os traemos este artículo con el fin de resolver algunos de los principales problemas que encontraréis en el mismo. Para ello, hemos recurrido a realizar varios apartados con distintos aspectos de «Constructor» para que os sea más fácil encontrar cualquier duda que tengáis.

Empecemos por dar un repaso a cada uno de los principales temas que nos encontraremos en «Constructor», y que nos salvarán de más de un desagradable disgusto sin remedio.

LAS VIVIENDAS

Las casas tienen distintos niveles, según el tipo de materiales que requieran para su construcción, e irán apareciendo a medida que dispongamos de las diferentes fábricas de materiales. Según esto:

Casas de Madera: es el primer eslabón de la construcción –después de construir la fábrica de madera, claro está–. Las tres disponibles que hay son Cabaña, Casa de Madera y Casa Soweto, y alojan a inquilinos del primer nivel –familias de holgazanes o moteros–. Estas construcciones no deben ser demasiado grandes; sus inquilinos se conforman con poco, así que un jardín mediano en el que quepan un par de árboles será lo necesario.

Desde luego, el interior, tanto de este tipo de viviendas como del resto, podrá –y deberá– ser reformado y arreglado con el fin de obtener mejoras en las casas y en el nivel de satisfacción de los inquilinos.

Casas de Madera y Cemento: una vez que el Ayuntamiento te da permiso para construir la fábrica de cemento, podrás crear casa de este tipo, y son: Bungalow –ideal para punkies y estudiantes–, Casa de Cemento –para holgazanes o moteros– y Casa de Protección Oficial –holgazanes o moteros–.

Este tipo de casas alojan inquilinos de nivel dos, aunque también podrán hacerlo de nivel



Si los capataces y sus obreros se encuentran inactivos, mándalos a la base a descansar.



La fábrica de aparatos es algo primordial para sacarte de más de un apuro.



El control permanente sobre el mapa completo evitará que te lleves más de una sorpresa.



















Los inquilinos





Cada inquilino tiene su particular forma de comportarse, pero a medida que van siendo de niveles superiores, sus exigencias son también cada vez mayores, y deberás atenderlas con el fin de no acumular puntos negros, ya que van siendo mayores las cantidades de esos odiosos puntos que dan los inquilinos de los niveles superiores.

Holgazanes: *la columna vertebral del principio de la partida. Suelen tener bastantes hijos, y también pagarán religiosamente el alquiler. En cuanto puedas permitirtelo, haz lo oportuno para que empiecen a procrear inquilinos de nivel 2 –poniéndoles un ordenador en casa–.*
Moteros: *muy parecidos a los anteriores, aunque pertenecen a un nivel social superior. Son puntuales a la hora de pagar, y muy buenos educadores. Se conforman con poco, vaya.*
Punkies: *a tenor de su aspecto, más de uno les ha rechazado, pero si les das la oportunidad de ocupar una de tus viviendas y les cuidas, te lo agradecerán. Son los primeros en crear cadetes de policía. Pero, ojo, no les pongas árboles en su jardín, o sufrirás las consecuencias.*
Estudiantes: *semejantes a los anteriores, aunque poseen un caráter más tranquilo, y también están más motivados por el dinero que por la producción. Pónles un seto orgánico desde el principio como valla, y te lo agradecerán.*
Intelectualoides: *se esfuerzan en mejorar el medio ambiente y son muy productivos a la hora de crear familia. Pero, ojo, no les pongas al lado de una vivienda con perro, o de lo contrario...*
Comandante y Esposa: *no son muy bien mirados por el vecindario, ya que siempre se están quejando por todo. Haz que su vivienda mejore todo lo posible para que no se fijen tanto en lo que pasa por el barrio. Estos y los anteriores constituyen los inquilinos de nivel tres.*
Yuppies: *aportan el nivel necesario a la vecindad, siempre a la última moda. Eso sí, necesitarán de casi todos los aparatos de que dispongas para manterner un "nivel social aceptable" –muy pijos, ellos–. También son buenos padres.*
Catedrático y Esposa: *excelentes padres, aunque no muy a menudo, pero si los mejores. Ojo, porque enseguida el catedrático te pedirá que le construyas un cobertizo para poder llevar a cabo*

inferior, significando ello que no habrá reproducción por parte de sus habitantes.
En estas viviendas los jardines serán como los del anterior nivel, es decir, lo suficientemente grandes como para albergar un par de arbolitos, aunque eso siempre quedará de la mano de cada constructor.
Una vez que se hayan creado los tres tipos de casas de madera y cemento, el Ayuntamiento dará vía libre para la construcción de la fábrica de ladrillos.
Casas de Madera, Cemento y Ladrillos: es el siguiente nivel de viviendas. En ellas se alojarán los inquilinos de nivel tres, aunque también lo podrán hacer los de inferior nivel, como ya se ha comentado. Los tipos de casas son: Casa Medio Oeste, Casa Dakota y Casa Ohio –para inquilinos intelectualoides o jubilados–.
Casas de cuatro plantas: A partir de ahora, el Ayuntamiento te permitirá construir la fábrica de acero, con el fin de que puedas reallizar ciertas construcciones que requieren de dicho material. Las casas disponibles de cuatro plantas son: Casa Tudor –para yuppies o catedráticos–, Caserío Escocés y Mansión Urbana. El Ayuntamiento, a medida que vayas construyendo todo tipo de casas de los diferentes niveles, irá permitiéndote que sigas tus avances en el mundo inmobiliario por medio de nuevos tipos de construcciones.
Casas de Cinco Plantas: lo forman los siguientes tipos de viviendas; Casa de Playa –ideal para familias de yuppies o agentes de





sus estudios. Los dos anteriores son inquilinos de nivel cuatro.
Agente de Bolsa: *inquilinos de nivel cinco; no son muy proclives a tener descendencia, pero te guiarán por el camino recto de los negocios.*
Ricachones Finolis: *será una auténtica pesadilla para ti, ya que parece que descienden de la pata del Cid. Todo serán siempre quejas con el bien de mejorar su estilo de vida.*
Contable: *se formará a partir de que consigas tener cuatro familias de intelectualoides.*
Vigilante de Vecindario: *se formará a partir de que consigas tener cuatro familias de comandantes retirados.*
Médico de Cabecera: *se formará a partir de que consigas tener cuatro familias de catedráticos.*
Agente de Seguros: *se formará a partir de que consigas tener cuatro familias de ricachones finolis.*
Magistrado: *se formará a partir de que consigas tener cuatro familias de agentes de bolsa.*
Estos cinco últimos son muy importantes, y hay que cuidarlos. En el momento en el que alguno de los contrincantes tenga alguno de ellos, tus inquilinos querrán tener otro como vecino de su barrio.




bolsa–, Típica Georgia –igual que la anterior–, y Tipo Atlanta –para agentes de bolsa y ricachones finolis–. Hay que tener en cuenta que las preferencias en cada nivel de inquilinos van aumentando con la clase social, con lo que eso representa –mayores gastos–.
A partir de este nivel de construción se te asignarán comisiones especiales, es decir, lo más de lo más en casas a todo lujo. Éstas pueden ser: Palacio de Invierno Ruso, Casa Circular Holandesa, Iglesia Gótica, el Pub La Vieja Cantina...

LA MAFIA

El dinero, como en la vida real, no hace la felicidad, pero la compra... Con esto queremos decir que tan importante como hacer caso de las quejas de los inquilinos o los mandatos del Ayuntamiento, será el control ejercido por el banco. Habrá un momento en la partida que necesitarás negociar un préstamo con el banco –es algo indispensable en niveles superiores de la partida–. Pero ten cuidado con el

Cucarachas gigantes, fantasmas, zombis, payasos, ladrones, gamberros... ¿Es que no hay un sólo momento para el relax?

préstamo, ya que puede ocurrir que hacer frente al gasto mensual del crédito no sea tan sencillo como te crees, ya que puede que tus ingresos sean inferiores a tus gastos, con lo que estarás perdido. Sé comedido con los préstamos, y solicítalos sólo cuando sea extremadamente indispensable.
En cuanto a la Mafia, es mejor ser muy buena amiga suya, de lo contrario... Los mafiosos estarán disponibles cuando construyas el salón Pasta Pizza y Pastrami di Pietro, y los podrás crear a partir de la conversión de obreros libres de tu base. Y, ¿cómo conseguir que la Mafia trabaje? Pues tan sencillo como hacer que los inquilinos de nivel tres le hagan favores –a la Mafia, claro–.
Son especialmente útiles para matar a alguien o para destruir viviendas, y siempre les podrás aprovisionar de armas mejores para que sus trabajos sean más eficientes, siempre y cuando se ganen tal derecho.
La Mafia también te puede llegar a prestar dinero si realmente lo necesitas, pero más vale que atiendas a su pago, porque de lo contrario, si no cumples con el mismo, se adueñará de una de tus mejores viviendas, o probablemente tus gansters se nieguen a trabajar, alegando que le deben fidelidad al Padrino.

LA POLICÍA

En lo referente a la policía, estará disponible gracias a los inquilinos de segundo nivel, y a la construcción de una comisaría, por supuesto. La gestión de la vigilancia de cada parcela en tu propiedad se hará desde la misma comisaría, o selecionando a un policía en particular. Además, su eficiencia se podrá aumentar o disminuir en relación inversa a la menor duración de la vigilancia o la mayor, respectivamente. Cuando el nivel de delincuencia sea alto, y los arrestos sean muy numerosos, el Ayuntamiento te recomendará que construyas una cárcel para poder atender a todos tus arrestados.

Y AHORA... UNOS CONSEJITOS

Cuando tu ciudad empiece a crecer, te será difícil seguir a cada uno de tus trabajadores, por lo que te será muy útil utilizar constantemente la pantalla de personajes importantes o la del mapa. Esto evitará que pierdas un tiempo precioso en encontrarlos.
Si observas que tus personajes empiezan a trabajar excesivamente despacio, no dudes en pensar que están muy cansados. Envíales a la base a descansar cuando no tengan nada que hacer, ya que sino se volverán muy lentos. También puedes construir un hospital para que la recuperación de los mismos sea más rápida.
Si observas que tus ingresos no pueden con tus gastos, deja de producir inquilinos y obreros

Los indeseables









Los indeseables te ayudarán a conseguir que tus contrincantes no consigan la felicidad de su vecindario, lo que redundará en tu bienestar, aunque ellos también los poseen, y habrá que tener mucho cuidado. Los que existen son:

Hippy: *podrá hacer piquetes frente a las fábricas con el fin de parar la producción, o frente a las casas para provocar el enfado del inquilino; hacer fiestas callejeras para distraer a todo aquel que lo oiga, "okupar" una propiedad para que no se realicen las funciones normales en esa vivienda, o distraer a los inquilinos charlando.*
Son verdaderamente molestos, y difíciles y pesados de eliminar. Deberás mandar una gran cantidad de personal trabajador disponible para eliminarlos, o disponer de un buen sistema de vigilancia –policía, o vigilante de barrio–. Cuantas más comunas hippies construyas, más operarios hippies tendrás en tus filas, aunque un exceso de estas parcelas puede ocasionar el disgusto de los demás inquilinos.
Payaso: *si tienes una casa encantada que te hace la vida imposible, manda un payaso para que le distraiga, mermará la eficacia de la casa encantada de los oponentes. Si lo que te molesta es un perro, nada mejor que mandar un payaso para que lo hipnotice y así puedas llevar a cabo otras funciones en la propiedad. También tienta a la gente que quieras para hacerle ver que hay otras formas de divertirse y tener un recuerdo de ellas para siempre... Otra de sus "bromas" puede ser*







y haz que empiecen a pagar el alquiler. Pero debes tener cuidado, ya que si el cobro se alarga mucho te pedirán que se los bajes al cabo de los años. También podrás, y deberás, pedir prestado dinero al banco y/o a la Mafia, siendo esta segunda opción menos aconsejable si no quieres que te puedan llegar a poner un pijama de madera.

Observa constantemente el mapa, y cuando veas que uno de tus enemigos empieza a edificar una propiedad, manda a uno de tus obreros a la misma. Mientras esté en la finca objeto de construcción, el enemigo no podrá seguir construyendo. Lo mismo ocurrirá si lo metes en una propiedad en la que se esté construyendo una valla, lo que redundará en el enfado del inquilino enemigo.

Si quieres llegar a vender una determinada propiedad, lo mejor que puedes hacer es mandar un reparador a la misma; con ello conseguirás, al cabo del tiempo, un mejor precio por su venta debido a la revalorización de los terrenos.

Conocer las características, funciones y posibilidades de cada personaje, resulta fundamental para vencer al rival

mandar un proyectil incendiario a una propiedad enemiga para causarle grandes destrozos.

Fantasma: *sus principales virtudes son la posesión, muy eficaz aunque de poca duración, encantar una casa para hechizarla con el fin de que los inquilinos desaparezcan de la misma, volver invisible a uno de tus personajes temporalmente, con las ventajas que ello puede tener, y crear zombies, lo que dará al traste con la cordura de más de un policía.*

Manitas: *es el personaje ideal para destrozar las instalaciones de las casas de los enemigos; algo así como Pepe Gotera y Otilio... Mándale a las casas a hacer reparaciones de gas, eléctricas o de fontanería, y ríete un poco de tus enemigos.*

Psicópata: *La versión de Jason en «Constructor». Puede asustar a la gente en las zonas de obras, destruir vallas ajenas, así como una casa, completamente. Es, sencillamente, demoledor.*

Gamberros: *seguro que más de una vez te has topado en la vida real con alguien como estos individuos. Pues mándales a casa del enemigo y verás cómo les atemorizan, o montan fiestas de esas que parece que ha pasado un terremoto por tu salón, o simplemente déjales merodear por la calle y verás cómo aumenta el enfado de los vecinos. Claro que si es a ti a quien están molestando, con una buena alarma antirrobo y un buen sistema de protección ciudadana, "no problem".*

Ladrón: *como tal, puede robar recursos de las fábricas, de tu propia base, de los inquilinos, e incluso robar el arma de un gánster. Pero son muy susceptibles de ser sometidos.*



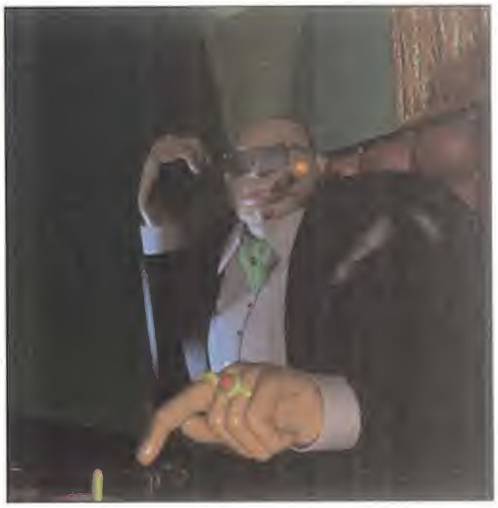
















Mantener la mente fría en todo momento, así como una templanza excepcional, sobrepasando la de nuestros rivales, hará que en la mayoría de ocasiones acabemos triunfando

No dejes nunca que el nivel de obreros ni de inquilinos de un mismo nivel suba mucho, ya que el Ayuntamiento te multará por no saber tener un buen control sobre la natalidad. En cuanto veas que tienes muchos aprovecha para transformarlos en otras unidades –mafiosos, reparadores, capataces...– para evitar la charla del Ayuntamiento. Un buen número de reparadores te vendrá bien según vayas adquiriendo más parcelas; ello evitará que tengas que desembolsar grandes sumas de dinero cuando veas una vivienda arder, o cuando lo consideres oportuno.

Para evitar que las casas ardan –normalmente motivadas por el enfado de los inquilinos–, debes tenerlos contentos, y ello es posible si cuentan con un jardín más o menos grande; si es pequeño, se estarán quejando todo el rato y tendrás que estar reparándola constantemente. De cualquier forma, asegúrate que tienes asignado un reparador, por lo menos, a cada parcela en tu posesión. También puedes hacer que los inquilinos tengan un baño de mejor calidad, y resolverá el problema, aunque sólo de una manera temporal.

Si observas que tienes demasiados puntos negros en tu contra, puedes coger una casa de segundo nivel, con inquilinos punkies, y bajarles drásticamente el alquiler; te dará pocos, pero siempre será mejor que nada. Luego súbeles el alquiler, moderadamente, y vuélveselo a bajar, y así tantas veces como quieras. Ya sabes que cien puntos blancos se pueden cambiar por diez mil dólares, con lo cual puedes resolver problemas de liquidez casi en cualquier momento.

Recuerda que, por encima de todas las cosas, debes mantener al Ayuntamiento contento, de lo contrario se enfadará contigo y te subirá los impuestos o te pedirá ciertos requisitos para que sigas con tu labor promotora, y si no los cumples, te despedirán.

La opción de guardar en los diferentes slots que contiene «Constructor» es importante, sobre todo cuando se te ordena cierto trabajito por el Ayuntamiento, así que te lo recomendamos encarecidamente.

Siempre que tengas la oportunidad de crear nuevos capataces y asignarles obreros, hazlo, ya que piensa que estos son la piedra angular de todo tu trabajo; sin ellos todo lo que quieras llegar a hacer será imposible. Ya sabes, trátalos con cuidado y mándales a descansar cuando lo consideres oportuno, ello hará que sean más eficientes.

Nunca dejes que una casa tuya se te llene de bichos, ya que tus propios inquilinos vecinos se quejarán, y no sin razón. Un consejo que puede perjudicar a tus enemigos es plantar una construcción –barata, siempre barata– en una parcela del enemigo. Deja allí un obrero y no lo alquiles. Al cabo de un rato se llenará de bichos que molestarán a los vecinos del enemigo, causándole grandes molestias. Además, si sigues sin arreglarla, al cabo de un rato empezará a arder y acabará por explotar, con lo que harás restar puntos al enemigo. como siempre, te recordamos que ellos también pueden hacer los mismo, así que ten cuidado.

Esperamos que todo lo que hemos relatado en este breve espacio para un complejo programa como es «Constructor» haya servido a más de uno, y no haya perjudicado a otros. El estratega eres tú, así que tú decides...

J.L.C.



Los fantasmas harán que más de un inquilino del enemigo sufra problemas mentales...



Es muy importante colocar tus edificios de los indeseables en lugares que puedan molestar.



Una de las facultades de los hippies es montar una fiesta callejera que nadie podrá rechazar.

Tu opinión nos importa mucho

Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses. Queremos hablar de lo que realmente te interese. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tus opiniones sobre sobre algunos temas relacionados con los Pc´s y las nuevas máquinas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu opinión.

TU EQUIPO INFORMÁTICO

1. ¿Qué equipo tienes? (si tienes varios marca sólo el que realmente uses)

- ❑ 486
- ❑ Pentium
- ❑ Pentium Pro
- ❑ Pentium 2
- ❑ Pentium Pro
- ❑ AMD K-5
- ❑ AMD K-6
- ❑ Cyrix
- ❑ Otro PC ______
- ❑ Consola ______

2. ¿Cuántas horas utilizas tu ordenador a la semana para tu ocio personal? ________

3. ¿Tiene tu ordenador lector de CD-ROM? ¿De qué velocidad?

- ❑ Sí, de 4 X
- ❑ Sí, de 8 X
- ❑ Sí, de 10 X
- ❑ Sí, de 16 X
- ❑ Sí, de 24 X
- ❑ Sí, otra: __ X
- ❑ No

4. ¿Cuántos juegos originales tienes? ___

5. ¿Cuántos has comprado en 1997? ________

6. ¿Qué accesorios posee tu equipo informático?

- ❑ Impresora Láser
- ❑ Unidad Removible
- ❑ Imp. inyección
- ❑ Escáner de mano
- ❑ Escáner de mesa
- ❑ Capturadora vídeo
- ❑ Tarjeta de sonido
- ❑ Módem ___ baudios
- ❑ VGA aceleradora 3D
- ❑ DVD
- ❑ Otro: __________

7. ¿Piensas mejorar tu ordenador en el 98? ¿Con qué?

- ❑ Lector de CD-ROM
- ❑ Impresora láser
- ❑ Imp. de inyección
- ❑ Escáner de mano
- ❑ Escáner de mesa
- ❑ Capturadora vídeo
- ❑ Tarjeta de sonido
- ❑ Módem _____baudios

❑ Nuevo ordenador: _____

- ❑ Nuevo monitor
- ❑ Nuevo disco duro
- ❑ Más memoria RAM
- ❑ Disco removible
- ❑ DVD
- ❑ VGA aceleradora 3 D
- ❑ Consola: _________
- ❑ Otro: _________

8. ¿Qué tipos de programas te interesan?

- ❑ Enciclopedias e Información General
- ❑ Juegos
- ❑ Educativos
- ❑ Idiomas
- ❑ Utilidades
- ❑ Aplicaciones de diseño
- ❑ Aplicaciones de sonido
- ❑ Aplcaciones de vídeo
- ❑ Otros: _________

9. ¿Para qué utilizas fundamentamente tu ordenador? (puedes marcar varias opciones)

- ❑ Diseño gráfico
- ❑ Autoedición
- ❑ Procesador de texto
- ❑ Hoja de cálculo
- ❑ Presentaciones
- ❑ Vídeo digital
- ❑ Música
- ❑ Programación
- ❑ Consulta de datos
- ❑ Aprender idiomas
- ❑ Videojuegos
- ❑ Internet
- ❑ Otro: __________

10. ¿Cuál es tu grado de conocimiento de Internet?

- ❑ ALTO: Me conecto regularmente.
- ❑ MEDIO: Me he conectado alguna vez.
- ❑ BAJO: He leído cosas, pero no me he conectado.

11. Si no estás conectado ¿Piensas darte de alta en el 98?

❑ Sí ❑ No

❑ No lo tengo decidido, no se si me interesa el tema.

❑ No lo tengo decidido, es una cuestión de precio

LA REVISTA

12..¿Desde cuando nos lees?

- ❑ 6 o menos meses
- ❑ Más de 1 año
- ❑ Más de 2 años

13. ¿Cada cuánto tiempo compras Micromanía?

- ❑ Todos los meses
- ❑ Más de 6 veces/año
- ❑ Menos 6 veces/año

14.- Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?

- ❑ Se me olvida
- ❑ No tengo dinero
- ❑ No me interesan los temas de portada
- ❑ Prefiero comprarme otra revista ese mes.
- ❑ Otra razón: _______ ___________

15. ¿Cuántas personas leen tu revista, contándote a ti? ______

16. ¿Qué opinas de las secciones? (3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante)

Imágenes de Actualidad	_____
Ultima hora	_____
CD Manía	_____
Cartas al Director	_____
Bibliomanías	_____
Tecnomanías	_____
Informe Especial	_____
Previews	_____
Megajuego	_____
Punto de Mira	_____
Escuela de Estrategas	_____
El Club Aventura	_____
Patas Arriba	_____
Escuela de Pilotos	_____
Maniacos del Calabozo	_____
Nexus XXI	_____
Panorama Audiovisual	_____
S.O.S. Ware	_____
Sector Crítico	_____
Especific. Técnicas	_____
Concursos	_____

18. En cuánto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más? (3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante)

Sobre Compañías	_____
Nuevas Tecnol. Audiovisuales	_____
Nuevas máquinas	_____
Nuevos juegos	_____

18. ¿Te has leído o te vas a leer

- ❑ Toda la revista
- ❑ Más de la mitad
- ❑ Menos de la mitad

19. ¿Qué otras revistas de informática compras regularmente (6 o más veces / año)?_______ ____________

20. ¿Y cuáles te compras esporádicamente (menos de 6 veces/año)? __________ ____________

DATOS PERSONALES

23. Edad: __________

24. Sexo: __________

25. Ocupación principal:

❑ Trabajo ❑ Estudio

26. ¿Cuáles son tus principales aficiones en sus ratos de ocio?

- ❑ Hacer deporte ❑ Ir al cine
- ❑ Recreativas ❑ Leer
- ❑ Oir música ❑ Ver TV
- ❑ Salir con los amigos
- ❑ Otras: __________

Muchas gracias por colaborar con nosotros.

BUZÓN DE SUGERENCIAS

____
____
____
____
____
____
____
____


MANGAS & VIDEOGAMES
595 PTAS.
22 cómics protagonizados por personajes de videojuegos
Regalamos 100 vídeos de Dragon Ball
Ganadores del Concurso Nacional de Manga
HOBBY CONSOLAS

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.



Ya a la venta en tu quiosco

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

¿Qué hay que hacer en la ópera?

Pedro Rafael Bueno. Zaragoza

Después de hablar con el director, hay que ir a ocupar los asientos. Pregunta al acomodador por el lugar que te corresponde y dirígete al palco correspondiente. Allí, una mujer de mediana edad te indicará que debe haber algún error con sus entradas, pero Holmes le mostrará los billetes para demostrarle que no estaban equivocados. La mujer se presentará como Mrs. Worthington, la dueña del teatro, y les explicará que compartía regularmente ese palco con Sarah; se quedará perpleja al recibir la noticia de la muerte de la joven y se ofrecerá rápidamente a colaborar en la investigación. Redactará una nota para que Epstein te permita acceder al camerino de Anna. Además, te comentará que las dos hermanas estaban muy unidas y que Anna había regalado a Sarah un colgante de marfil con forma de pájaro que había sido muy del agrado de Sarah pero no del de James, su novio.

Ahora tienes que volver a hablar con Epstein, el cual no podrá negarse a permitite acceder al camerino de Anna después de observar la autorización de Mrs. Worthington. Sin embargo, Epstein se empeñará en acompañarte a la habitación para impedir que Holmes pueda tocar los objetos situados en ella. Ante la testarudez del director, tendrás que abandonar el camerino sin ningún resultado positivo.

Sin embargo, de nuevo en el hall del teatro, Watson te sugerirá intentarlo otra vez, y él intentaría distraer a Epstein para que tú puedas estudiar libremente la habitación. Watson conseguirá, con excusas, llevarse a Epstein al baño del camerino y Holmes podrá manipular a su gusto los numerosos objetos colocados sobre el tocador. En uno de los cajones encontrará un manojo de llaves.

¿Cómo puedo encontrar la carta del Doctor Smithson?

Víctor Collado. Madrid

Entra en la oficina, mueve un sillón colocado cerca de la biblioteca y, tras retirar una falsa estantería, dejarás al descubierto la caja fuerte. A continuación, utiliza la combinación correcta para abrirla, escrita en el pedazo de papel encontrado dentro del reloj que Gardner perdió en la jaula de Félix; en su interior se halla el colgante. Dentro del mismo está la famosa carta, un pedazo de papel que había provocado ya tres muertes. Una carta firmada por un tal doctor Smithson que revelaba que el pequeño Paul, hijo de Lord Brumwell, era también el hijo de una mujer llamada Anna Carroway.

MUNDODISCO 2

¿Cómo consigo la escalera?

Mª Inmaculada Toledo. Málaga

Cuando el galán te pregunte sobre la mujer especial, háblale de la bruja Ceravieja y la escalera será tuya.

¿Cómo consigo el "por qué del Universo" para que puedan dar la letra de la canción?

Víctor Sellés. Madrid

En el Centro de Alta Energía, repara la computadora Hex para que te de el significado del Universo. Debes volver a llenar con bichos la probeta que cogiste al principio del juego. Para ello, deja la cesta llena de hormigas en el suelo y con miel haz un sendero hasta la computadora. Con los aros del criquet estirados, siguiendo los planos del arquitecto, construye una pirámide y ponla sobre el ordenador. Pide a Skazz, el aprendiz, que ponga en marcha a Hex, la cual te imprimirá la razón del Universo. Llévasela al filósofo del desierto y cámbiasela por la banda sonora pegadiza de la nueva película.

PC FÚTBOL 5.0

No sé como fichar a Savio, Cafú...¿podéis ayudarme?

El programa no permite vender a estos jugadores por escasez de ellos en su plantilla, para solucionarlo deberéis, con toda paciencia, poner a algún jugador a la venta hasta que uno de estos clubes lo fiche; entonces, si hacéis una jugosa oferta, podréis disfutar del buen hacer de los brasileños en vuestro equipo.

SIMON THE SORCERER 2

No puedo entrar en la sala del tesoro ya que hay demonios en medio. ¿Cómo puedo quitarlos?

Fernando. E-mail

Esa no era la salida a tu problema. Tienes que buscar una entrada alternativa; vete del castillo y dirígete a la Calle de los Comerciantes. Allí usa el tercer globo en la verja, agárrate a él y subirás a la sala del tesoro Real.

THEME HOSPITAL

¿Qué hago para ocultar las epidemias?

Gabriela Sanromán. E-mail

Una vez aparece el símbolo, en la máquina de fax elige ocultar epidemia; al salir de la máquina aparecerá un icono con un spray en la parte inferior izquierda de la pantalla, pulsa sobre él, con lo que tu cursor se transformará en un spray con el que debes pulsar sobre todos los pacientes de tu hospital que tengan una pequeña especie de mancha verde sobre la cabeza. Esto hará que sean vacunados, con ello no sólo te evitarás las multas, sino que ganarás dinero en concepto de daños por el Ministerio de Sanidad.

TOMB RAIDER

En la fase de las minas de Natlas, tengo en mi poder 2 fusibles, atravieso una sala donde hay un hombre en un monopatín que está disparando continuamente, luego entro a una cueva con una entrada marrón en el techo, cuando la alcanzo, muevo bloques para ir accediendo a otras salas, hasta que llego a la última, muevo un bloque. ¿Hacia dónde debo ir?

Felipe Baños. Alicante

Debes mover los bloques; recuerda dónde hiciste agujeros antes y ve al otro lado de la sala, y empuja los bloques hasta los agujeros.

TOONSTRUCK

¿Cómo se abre la puerta del payaso del castillo del conde?

Daniel Gracia. Barcelona

Podríamos decir que lo que hace el payaso es una especie de Simón; debes repetir los movimientos que hace este personaje.

URBAN RUNNER

¿Cómo puedo terminar el juego? Estoy en el final y no sé qué hacer.

Anónimo. E-mail

Debes activar la consola presionando el botón de energía en la parte superior izquierda; más tarde, debes insertar la cuarta tarjeta por la parte izquierda de la máquina y presionar los interruptores: 2, 3 y 6. Ahora lo que te faltan son los códigos; para ello deberías recordar los microfilms, en ellos se decía MIV, CLI, y X. Estos son los números romanos para 1.004, 151 y 10, y estos son los tres códigos.

FADE TO BLACK

Tengo cinco gemas y la cabeza voladora dice que tengo que darle un ave al oráculo. Voy a la sala del oráculo, pero no consigo hacer la ofrenda.

Marcelo Vidales. Argentina.

La cabeza que vuela te llevará a la puerta izquierda, corre y conseguirás entrar, mata a los guardias o ignóralos, es muy importante que no pierdas de vista la cabeza, síguela hasta la nave espacial y así hasta el siguiente nivel.

LIGHTHOUSE

¿Cuál es la combinación correcta de la caja fuerte?

J. Alberto Campos. Madrid.

Es 5-18-28, pulsa en la caja fuerte e introduce el código; 5 derecha, 18 izquierda del cero, 28 derecha.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

NEXUS XXI

Pensaba que en estos tiempos que corren, donde un chico de seis años es capaz de engañar a un robot de treinta en una partida de póker, y donde hasta una viejecita de ochenta puede infiltrarse en el sistema de una red de traficantes de memorias "bio ram", sólo con un pequeño portátil que utiliza para diseñar los dibujos de los jerseys de lana que confecciona a sus adorados nietos, el "asombro" o la capacidad para la "sorpresa" estaban descartados por completo. Pero estaba equivocado. ¿Y quién no? Lo cierto era que, en nuestra "era" tan tecnificada, llena de ordenadores inteligentes, eficientes robots domésticos y ciberhogares con todo tipo de comodidades, no había lugar para cosas como las que decían los net informativos de las diversas redes planetarias. Desde hacía una semana, la mayoría de los canales privados –"Web Inside", "Line Power", "Net XXI" y hasta el gubernamental "Imperial One"–, informaban alarmados en sus noticiarios de una "Invasión Sistematizada" a gran parte de las nets privadas de conexión y, por consiguiente, a la mayoría de sistemas de computadoras intercomunicados en todo el planeta.
Sí; según todos los expertos investigadores y analistas: "Alguien de identidad "aún desconocida", un "invasor", un "alien", un "extranjero" –denominaciones que se solían utilizar para los hackers de sistemas, ahora llamados vulgarmente "killer tramps" o "asesinos vagabundos"–, " anda por ahí suelto husmeando en todos los ordenadores y cadenas informáticas que elige a su antojo, alterando datos y robando los contenidos de los sistemas de almacenamiento virtuales por donde pasa".
Así que –también– desde hacía una semana, el maravilloso "Planeta Tierra" –y sus satélites poblados adyacentes– sufría una especie de "crack informativo global" por gentileza de "un ente X", que por el contrario se lo estaba pasando "pipa", como un "cirujano loco" hurgando en las entrañas de su siguiente víctima defensa.
Desde el "C.M.P.D" –Centro Mundial de Protección de Datos–, se hacían frecuentes y diversos llamamientos a la población informatizada –un 99%, según últimas estadísticas– para que no cundiese el pánico, y también desde ese mismo departamento se informaba a los usuarios de la importancia de cambiar, como mínimo diariamente, las claves personales de los accesos a los bancos virtuales de información de todas las redes, equipos y estaciones de trabajo, para así asegurar en lo posible la "privacidad de los contenidos"; y diariamente se enviaban a todos los buzones electrónicos cientos de códigos encriptados para dificultar la tarea del "invasor o invasores", pero todo parecía indicar que eran vanos los intentos por evitar algo inimaginable hasta ahora, y que podría traer terribles consecuencias mundiales.
Todo era un desastroso caos; las redes transmitían datos erróneos, la correspondencia privada era sistemáticamente violada y alterada hasta llegar a su destino; en las cadenas de ordenadores se inoculaban grupos "virus virtuales" que absorbían todo aquello que hallaban en su camino. Exceptuando las "terminales blindadas" del Gobierno y los computadores de análisis de los ministerios, el resto, los domésticos, los instalados en complejos informáticos de edificios inteligentes y oficinas, y los ordenadores por satélite para vehículos y carreteras, –incluidos los de las estaciones meteorológicas–, caían pulverizados como moscas sin que nadie pudiese hacer nada por evitarlo.
¿Quién estaba detrás de todo esto? ¿Qué retorcida y poderosa mente disfrutaba jugando a un rompecabezas tan letal, y qué fines quería conseguir? Cada día que transcurría la población entera se sentía más impotente, y cada vez que uno encendía su sistema o accedía al banco de datos particular, se encontraba con nuevos desajustes: números de cuentas bancarias cambiados, direcciones "mail" interceptadas, folios de trabajo borrados y alguna que otra broma como "mandíbulas sonrientes" danzando por los monitores o memorias "sys/ram" electrocutadas por alteración de los códigos binarios.
Aquella "cabecita loca" que gozaba dando cuerda a nuestro querido "cibermundo" no dejaba mensajes, ni remite, ni dirección. Sólo tenia el caprichito de dejar intactos los programas de videojuegos virtuales y de entretenimiento, nada más. Así que, prácticamente la totalidad de masa humana pensante del globo, llevábamos varios días seguidos sin trabajo, sin información, y sin otra cosa que hacer más que esperar la solución definitiva o en su lugar, el caos total del mundo cibernético actual, eso sí, echando una partidita con los juegos que aquella considerada "persona" había tenido el detalle de dejar instalados.
Pero cuando esperábamos el "apagón final", cuando el Estado había casi dimitido de sus responsabilidades y en nuestras angustiadas mentes veíamos el regreso de la raza humana al "hombre de cromagnon", a la "primera rueda", a la "búsqueda del fuego", la luz volvió de nuevo con un extraño mensaje que apareció simultáneamente en todas las pantallas de todos los sistemas mundiales:
"Me llamo Jake, y tengo siete años. Soy un viejo sistema prototipo de computador pensante que fue abandonado por falta de presupuesto. Sólo he querido concienciar de que todos tenemos derecho a un reciclaje, pero no a un abandono. Mis amigos, los demás cerebros electrónicos, han querido solidarizarse con mi causa y por eso hemos gastado esta "inocente broma". Prometemos devolver y ordenar en pocas horas toda la información y datos sustraídos pero, por favor, meditad un poco. Nosotros también tenemos "nuestro pequeño y sensible corazoncito". Gracias y disculpad las molestias".
No sé lo que en auellos momentos pensarían los demás, pero a mí sólo se me ocurrió coger una botella de "ron cubano" de siete años, y apurarla añorando mis viejos ordenadores de ocho, dieciséis y treinta y dos bit.

CPU KILLER

Rafael Rueda



Por Santiago Erice

Fantasía, aventuras y efectos especiales

GUERREROS DE LA VIRTUD



Fantasía, kung-fú, aventuras y efectos especiales a partes iguales se dan la mano en «Guerreros de la Virtud», una típica película festiva y sin pretensiones artísticas, para aplaudir cuando ganan los buenos y abuchear cuando parece que van a ganar los malos –por favor, abstenerse de acudir a la sala los amantes del cine serio, y aquellos a quienes les moleste el crujido de las palomitas–.

Dirigida por Ronny Yu –típico artesano de pelis de serie Z de Hong Kong– e interpretada por Angus Macfadyen, Mario Yedidia y Marley Shelton; «Guerreros de la Virtud» cuenta la historia de un chaval que entra en la mágica tierra del Tao. Allí, ayudado por los guerreros canguro, deberá enfrentarse al malvado Komodo, única forma de salvar a Tao y de regresar a su mundo.

El homenaje a la chusma

AGRADECIDOS... ROSENDO

El álbum «Agradecidos... Rosendo» es "la chusma" unida para, como se dice en la carátula del disco, ofrecer "14 versiones libres del cancionero popular" del guitarrista de Carabanchel. «La Chusma» son catorce grupos musicales –Enemigos, Barricada, Extremoduro, Reincidentes, Porretas, Mamá Ladilla, Ska-P, Siniestro Total, etc.– de esos que ni aparecen en la prensa rosa, ni en los programas de telebasura, ni en las fiestas benéficas de la alta sociedad –lo que no es sólo un signo de salud mental, sino que cuestiona quién es la auténtica chusma de este país–.

Como en cualquier "homenaje a", en este disco hay fallos y aciertos, temas logrados y fallidos,

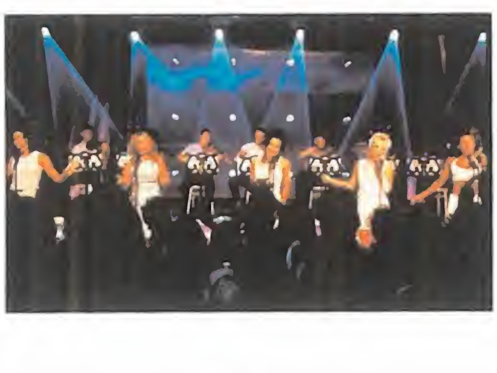


ausencias inexplicables y hasta alguna presencia metida con calzador; pero globalmente es un trabajo que permite redescubrir a un compositor más valorado, hasta la fecha, como guitarrista. «Agradecidos... Rosendo» se debía haber grabado antes; aunque sólo fuera por la influencia que Leño y Rosendo han ejercido en las dos últimas décadas del rock made in Spain.

Sólo para fans

SPICEWORLD. THE MOVIE

El largometraje «Spiceworld. The Movie» está diseñado para el uso y consumo de las fans de las Spice Girls; de la misma forma que «Ciudadano Kane» lo es para quienes gustan debatir en cineforums sobre las innovaciones técnicas y estéticas de Orson Wells, cualquier peli de Woody Allen atrae a los coleccionistas de chistes sobre psicoanálisis, o el cine de Eric Romer resulta una gozada para estetas del coitus interruptus. Si a alguien no le gusta el western, le aburrirá «Sólo Ante el Peligro»; si es culo de mal asiento, terminará escocido por culpa de la eterna duración de «Lo que el Viento se Llevó»; y, de la misma manera, a quien le levante sarpullidos el "fenómeno Spice", haría mejor negocio comprándose una entrada para la zarzuela. Partiendo de estas premisas, reconozcamos que no es necesario contar con un cociente intelectual elevado o un refinado oído artístico para escuchar a las Spice Girls.



«Spiceworld. The Movie» es hora y media de imágenes al servicio de Emma, Geri, Mel B, Victoria y Mel C. Una comedia disparatada con mucha acción, música hasta en la sopa, lenguaje y claves pop, personajes unidireccionales caricaturizados hasta el exceso, abundantes chistes y guiños, y un reparto singular: actores de prestigio –Richard E. Grant, Bob Hoskins–, populares de la tele –Claire Rushbrook, George Wendt, Roger Moore–, o músicos –Elton John, Meatloaf, Gary Glitter, Elvis Costello–. El director es Bob Spiers, un veterano de la televisión que, sin duda, se ha empapado de videoclips y de los filmes de The Beatles para rodar "la película de las Spices".

Los tres mandamientos del perfecto punk

M.C.D.



Veterano ya, el grupo vasco M.C.D. acaba de entregar a sus seguidores un completito trabajo, «Inoxidable», grabado en directo con 22 de sus canciones más emblemáticas, y un CD ROM de regalo en el corte número 23 para que nadie pueda alegar desconocimiento de la historia de la banda, o de su pasión por el Athletic –suyo es el himno oficial-extraoficial que corean las peñas en La Catedral de Bilbao cuando ganan al Barça o al Madrid–.



M.C.D. posee una filosofía musical heredada de los tres mandamientos del perfecto punk: a) el rock es diversión y no una profesión; b) la realidad de los jóvenes es diferente a la de los adultos; c) el virtuosismo instrumental resulta más aburrido que una carrera de caracoles a cámara lenta. Con estas claves la banda se desahoga del muermo cotidiano, se lo pasa bien y, lo que es más importante, la peña que asiste a sus conciertos y compra sus discos, también.

Rock a la hora del aperitivo

SINIESTRO TOTAL Y SESIÓN VERMÚ

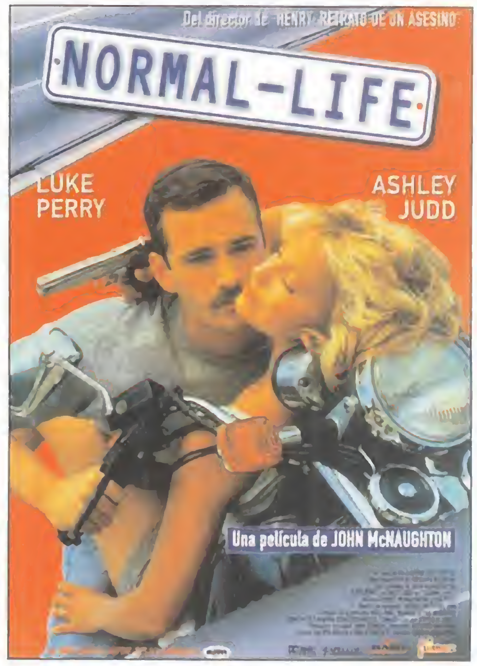


Con «Sesión Vermú», su álbum más reciente, el grupo gallego Siniestro Total sigue reivindicando historias que al común de los mortales nos pasan desapercibidas: en este caso la celebración de conciertos de rock a la hora del aperitivo –una forma como otra cualquiera de dejar la noche para actividades más productivas, satisfecha ya la necesidad musical a mediodía–.

En «Sesión Vermú», Siniestro Total se ha enfundado el mono de trabajo para recoger una notable variedad estilística que bebe con la misma facilidad del rap que del rock –ya sea en su versión más heavy, o de medio tiempo–; y, por supuesto, en las letras tampoco faltan sus habitualmente sesudos pensamientos filosóficos –un ejemplo: "el mejor reloj es el estropeado, que marca la hora sin titubear"–.

Una historia de amor y sueños frustrados

NORMAL LIFE



En «Normal Life» se cuenta una historia de amor: la de Chris y Pam, y la de sus sueños frustrados. Reflexión en clave de cine negro sobre la fuerza de la pasión, hasta llegar al robo e incluso al asesinato, sobre la insatisfacción cotidiana, sobre la posesión, sobre el sueño americano no cumplido, sobre perdedores; dicen los créditos que está basada en hechos reales. Deudora de películas como «Bonnie & Clyde», «Easy Rider» o «Thelma & Louise»; está interpretada por Luke Perry –uno de los guaperas de la serie «Sensación de Vivir»– y Ashley Judd –conocida por su papel en «Smoke»–.

Que el director de «Normal Life» sea John McNaughton garantiza en las salas la presencia de un buen número de espectadores que consideran a este cuarentón norteamericano un objeto de culto. Todo se lo debe a la espeluznante «Henry: Retrato de un Asesino», un filme cuya influencia impregna desde la excelente «Tesis» hasta «Historias del Kronen» o «Amerycan Psicho», y, en general, una amplia gama de corrientes y manifestaciones culturales juveniles de los noventa, especialmente en formatos de rock o de cómic.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

HELLBENDER

PC CD

Si introducís correctamente los códigos **URAGORN**, o en su defecto, **URQGONR**, conseguiréis una novedosa y poderosísima arma secreta, perfecta para acabar con todos los enemigos que osen enfrentarse a vosotros.

TINTÍN EN EL TÍBET

PC CD

Para superar con facilidad parte de la complicada y apasionante aventura de este famosísimo personaje del cómic galo, sólamente deberéis introducir el **password** "315", con lo que tendréis un 22% del juego superado. Haced lo mismo, pero con "907", y lo que habréis superado será un 48%, es decir, casi la mitad.



KKND

PC CD



Debéis editar el fichero de una partida salvada del juego, con ayuda de un editor hexadecimal.
Una vez hecho esto, el siguiente paso será sustituir la primera línea que aparezca, que no debe ser muy distinta a:

0000 0000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

por la siguiente:

0000 0000 0100 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF 0000

Esto os reportará cantidades ingentes de recursos y de dinero, con las que construir cualquier edificio o unidad, de forma rápida.

M.A.X.

PC CD



Para conseguir ciertas mejoras en el juego, sólo tenéis que teclear los códigos que siguen:

MAXAMMO: Munición al máximo.
MAXSURVEY: Muestra dónde están todos los recursos.
MAXSPY: Muestra la posición de nuestros enemigos.
MAXSUPER: Aumenta el nivel de la unidad seleccionada, hasta 30.
MAXSTORAGE: Deja todas nuestras unidades al máximo de carga.

LOMAX

PC CD

Estos son los passwords para las fases de un nuevo juego protagonizado por los lemmings.
R= Círculo, T=Triángulo, C=Cuadrado, X=Cruz.

2. RRRTXCRX
3. RXCTXRCC
4. CCXTRTCC
5. CXTRXTXC
6. RXRRRTXC
7. CXCRRTXC
8. RRXRXCXC
9. RRTCXRTC
10. TRRCXRTC
11. XCCCXCTC
12. CCXCXCTC
13. TRTXXTRC
14. RRRXXTRC
15. RCCXRXTC
16. TCXXRXTC
17. XXTTTRRC
18. CXRTTRRC
19. RTCTTCRC
20. TTXTTCRC
21. RCTRCCRR



ABE'S ODDYSEE

PLAYSTATION



El mejor de los plataformas para la consola de Sony también tiene sus propios trucos, que ahora pasamos a relataros. Antes de hacer las combinaciones, deberéis iluminar en el menú principal la palabra "Opciones":

Selección de nivel:
En el menú principal, mantener apretado R1 y presionar abajo, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, círculo, cuadrado, triángulo, círculo, cuadrado, derecha, izquierda.

Selección de película:
En el menú principal, mantener apretado R1 y presionar arriba, izquierda, derecha, cuadrado, círculo, triángulo, cuadrado, derecha, izquierda, arriba, derecha.

QUAKE MISSION PACK 2: DISSOLUTION OF ETERNITY

PC CD



Para avanzar por todos los niveles del juego, sin necesidad de tener que recorrerlo por completo, entrad en la consola y escribid **RxMy**, donde "x" es el episodio, e "y" representa el número de nivel. El primero de ellos es R1M1 y el último R2M8.

CENTRO MAIL

10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD



ORDENADORES TECNOWAVE

precios i.v.a. incluido

OFFICE

BÁSICO

Al alcance de cualquier bolsillo

Caja Minitorre
Placa con
Chipset VX-PRO
Micro **INTEL 166 MMX** (OEM)
Tarjeta Gráfica
SVGA PCI 1 Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro
1,6 Gb IDE
Memoria RAM
de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95
y Ratón.

KIT MULTIMEDIA + 16.990

109.990
10.723 pta/mes

AMD

Asómbrate con K6

Caja Semitorre
Placa con
Chipset *Intel 439-TX*
Micro **AMD-K6 200 Mhz**
Tarjeta Gráfica
S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro IDE 2Gb
Memoria RAM
de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95
y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido
Sound Blaster 16
Altavoces y Micrófono

157.990
15.403 pta/mes

HOME

GAMES

Disfruta con la tecnología MMX

Caja Minitorre
Placa con Chipset
Intel 439 - TX
Micro **INTEL Pentium MMX 166 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro **1,7 Gb U-DMA2 (Nueva tecnología en Disco Duro 33Mb/s)**
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" Goldstar Digital
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido
S.Blaster 16 Value (No OEM)
Altavoces y Micrófono

159.990
15.598 pta/mes

POWER

Adelántate a los demás

Caja Semitorre
con frontal deslizante
Placa Intel Atlanta
con Chipset *i 440-LX*
Micro **Intel Pentium II-233 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 4Mb
Aceleradora Gráfica con Chipset **3Dfx**
Disquetera 3,5
Disco Duro **3,5 Gb IDE U-DMA2**
Memoria RAM de 32 Mb SDRAM
Monitor 15" Goldstar
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido
S.Blaster AWE 64 Value
+ Encarta 97 (No OEM)
Altavoces y Micrófono

299.990
29.048 pta/mes

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

* TU ORDENADOR A LA CARTA

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+21.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 233	+42.000
Ampl. Micro PII de 233 a 266	+38.000
Ampl. Micro PII de 233 a 300	+81.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+ 6.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+19.500
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+47.000

DISCOS DUROS

De 1,7 U-DMA2 a:

Ampl. a 2,1 Gb IDE	CERO
Ampl. a 2,5 Gb IDE U-DMA2	+ 4.000
Ampl. a 3,5 Gb IDE U-DMA2	+10.000
Ampl. a 4,3 Gb IDE U-DMA2	+16.500
Ampl. a 5,2 Gb IDE U-DMA2	+32.500
Caja Extraible IDE	+ 4.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a :

S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 7.500
S.B. AWE 64 Gold	+26.500

TARJETAS GRAFICAS

De S3-Virge 3D 2 Mb a:

Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 2.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Mystique-200 (4Mb)	+19.000
Matrox Millenium II (4Mb)	+31.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Ace.conChipset 3Dfx	**+27.000**

IMPRESORAS

HP Deskjet 670	+31.990
HP Deskjet 690C+	+40.990
HP Deskjet 890 C	+69.990
HP Laserjet 6L	+63.990
Epson Stylus Color 300	+24.990
Epson Stylus Color 400	+30.990
Epson Stylus Color 600	+45.990

MONITORES

Goldstar 15"	+18.000
Goldstar 15" Multimedia	+22.000
Samsung 15" SM500s	+19.000
Samsung 15" SM500b	+26.000
Goldstar 17"	+67.000
Samsung 17" SM700s	+79.000
Samsung 17" SM700p	+97.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+15.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
Microsoft Office (SBE)	+47.000
OS/2 Warp 4.0	+10.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa CE	+ 6.700
De Minitorre a Semitorre CE	+ 8.600
De Minitorre a Torre CE	+10.500

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	+ 9.000
Tellink Pockect 33,6	+16.000
Zoom 33,6 interno	+15.000
Zoom 33,6 externo	+17.000
Supra 33,6 externo V+	+17.000
US Robotics 33,6 interno	+23.000
US Robotics 33,6 ext. Flash	+23.000

GRATIS
al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

Conexión Infovía

REGALO • Centro Mail

KIT DE CONEXIÓN A INTERNET

Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzón de correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovía y las respuestas a todas tus preguntas.

y además, mayor seguridad para tu PC con el antivirus ANYWARE también de regalo.

ANYWARE
SEGURIDAD INFORMATICA

REGALO • Centro Mail

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

902·17·18·19 **Para tus pedidos telefónicos**

precios i.v.a. incluido

precios i.v.a. incluido

PRIMAX

ESCANNERS

- COLOR — OFERTA 12.990
- SOBREMESA PHODOX — 47.500
- PAGEPARTNER — 28.990
- SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 18.500 — 4800 DPI. Manual en castellano 2 años de garantía
- SOBREMESA PROFI 9600 — 49.990 — SCSI • Resolución de 600x1200
- SOBREMESA 4800 JEWEL — 29.990 — SCSI • 4800 DPI Incluye Controladora

SUBWOOFER

- 12.990

ALTAVOCES

- 60 W Mediastorm — 2.990
- 120 W — 5.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.

3Dfx

- Aceleradora MaxiGamer 3Dfx — 29.990
- Aceleradora 3D Monster — 29.990

MODEMS

Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel. 5 años de garantía.

int 18.990
ext 22.990

Con la compra de cualquier MODEM **GRATIS Conexión a Internet** KIT de Conexión

Kit de Conexión Internet

REGALO

Supra Externo 33,6e V+

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

19.990

US Robotic Sportster

Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

int 24.990
ext 26.990

JOYSTICKS

Producto	Precio
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GRAVIS ANALOG PRO	4.990
GRAVIS BLACKHAWK	6.990
GRAVIS GAME PAD	3.990
GRAVIS GAME PAD PRO	6.990
MEDIASTORM EXCALIBUR	8.900
PC MASTER PAD	2.990
PHANTOM 2+	3.490
PHANTOM 2 PRO	4.490
POWERSTATION	5.990
PYTHON 5	1.995
RAIDER 5	2.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE	15.995
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	28.990
SIDEWINDER PRECISION PRO	13.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP	25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER FORMULA T-2	24.990
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	12.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD	8.990
THRUSTMASTER TOP GUN	7.990
THRUSTMASTER X FIGHTER	11.990
VOLANTE+PEDALES PER4MER	10.990
WINGMAN WARRIOR	12.490

Genius

- EASY-MOUSE — 1.495
- TRACK BALL — 3.990
- COLOR PAGE-LIVE — 21.990
- SCANMATE COLOR DELUXE — 14.990
- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990
- VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 16.990

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)

- Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97 — 17.990
- Sound BLASTER 16 Plug & Play — 9.990
- SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990
- Kit FAMILY CD 32 8X — 39.990
- BLASTERKEYS (Piano MIDI) — OEM: 9.490
- WEBCAM — 29.990
- CABLE MIDI — 3.490
- MICROFONO — 990
- CABLE JOYSTICK DOBLE — 1.990

iomega

- JAZ SCSI interno — 56.990
- JAZ SCSI externo — 74.990
- ZIP externo Paralelo — 28.990
- ZIP externo SCSI — 28.990
- DISCO JAZ 1 GB — 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb — 2.690

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA	
Pentium 430 HX (Tritón II)	16.990
Pentium 430 TX	16.990
Pentium 430 TX (5500)	18.990
INTEL 430 HX Tucson (en caja)	31.990
INTEL Pro Venus (en caja)	44.990
CONTROLADORA	
ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990
DISCO DURO	
2,1 Gb IDE	25.990
1,7 Gb IDE U-DMA2	26.990
2,5 Gb IDE U-DMA2	32.990
3,5 Gb IDE U-DMA2	39.990
4,3 Gb IDE U-DMA2	44.990
5,2 Gb IDE U-DMA2	59.990
MICRO EN CAJA	
INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
INTEL PENTIUM MMX 166	27.990
INTEL PENTIUM MMX 200	49.990
INTEL PENTIUM MMX 233	69.990
INTEL PENTIUM II 233	79.990
INTEL PENTIUM II 266	123.990
INTEL PENTIUM II 300	172.990
AMD-K6 200 OEM	34.990
AMD-K6 233 OEM	49.990
TECLADO	
Teclado Win95	2.990
Teclado mecánico Win95	4.990
MEMORIA	
SIMM 1Mb 30 contactos	1.790
SIMM 4Mb 72 contactos	2.190
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	1.790
SIMM 8Mb 72 contactos	3.990
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	2.990
SIMM 16Mb 72 contactos	7.490
SIMM 16Mb 72 contactos EDO	6.490
SIMM 32Mb 72 contactos	15.990
SIMM 32Mb 72 contactos EDO	12.990
DIMM 32Mb SDRAM	16.990
DIMM 64Mb SDRAM	39.990
Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	2.990
TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI	
Trident 9440 1 Mb ampliable	4.490
S3 TRIO 64 V+ con MPEG	5.490
S3 Virge 3D 2 Mb EDO	6.990
Matrox Mystique 220 4 Mb	25.990
Matrox MilleniumII 4Mb	39.990
Matrox MilleniumII 8Mb	54.990
Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D	29.990
Aceleradora Maxi Gamer 3D FX	29.990
Aceleradora Matrox m3D	19.490
MONITOR (Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.)	
GOLDSTAR 14" MPR II (Digital)	32.990
GOLDSTAR 15" MPR II	54.990
GOLDSTAR 15" Multimedia	59.990
SAMSUNG 15" SM500s	49.990
SAMSUNG 15" Me	59.990
SAMSUNG 15" SM500b	59.990
SONY SF100 15"	84.990
EIZO 15"	84.990
GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
SAMSUNG 17" Gli	114.990
SAMSUNG 17" Glsi 0,26	134.990
CD ROM	
CREATIVE IDE 24X (OEM)	13.990
GOLDSTAR IDE 24X	15.990
TOSHIBA SCSI 16X	26.990
CD-R Virgen Traxdata	350
DISQUETERA	
3,5" 1,44 Mb	3.990
VENTILADOR	
Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
Ventilador PENTIUM PRO	3.990
CAJA	
Minitorre	5.490
Semitorre	6.990

902·17·18·19 **Para tus pedidos telefónicos**

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/01/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

precios i.v.a. incluido

UTILIDADES

Producto	Precio
HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	CD 15.995
MICROSOFT PLUS!	CD 4.895
MICROSOFT PLUS PARA NIÑOS	CD 4.895
OFFICE PARA ESTUDIANTES	CD 15.995
PACK HOME ESSENTIALS	CD 19.900
PKZIP WINDOWS 2.50	PC 9.990
KAI'S PHOTO SOAP	CD 9.900
KAI'S POWER GO	CD 9.900
S.O. PARA ESTUDIANTES	CD 8.995
VIA VOICE V4.1	CD 21.990
VOICE TYPE WIN 95	CD 10.900
COMANDANTE NORTON 5.0 DOS	CD 4.995
GRAPHICS WORKS	CD 2.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997	CD 3.995
PC TOOLS 2.0 WIN.	CD 4.995
TOPWARE CAD	CD 4.995

EDUCATIVOS

Producto	Precio
ANIMALES INCREIBLES (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
DESASTRE CLIMÁTICO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
DESASTRE ECOLÓGICO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
EL JOROBADO DE NOTREDAME	CD 6.495
EST. GRÁF. HERCULES	CD 5.990
HERCULES	CD 6.490
JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
JUEGA CON LAS PALABRAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
LA PESADILLA TURCA (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
L. ANIMADO POCAHONTAS	CD 6.495
L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME	CD 6.490
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO	CD 7.495
MÚSICA MAESTRO	CD 6.995
NODDY (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
PINGU (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
PIRATAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	CD 6.495
TWINS IN TROUBLE	CD 2.990
WALLACE & GROMIT (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Kit de Conexión Internet — www.meridian.es

Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación y resolverá todas tus dudas.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	2.000
CONEXIÓN ANUAL BÁSICO	7.500
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

OBRAS DE CONSULTA

Producto	Precio
ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
ATLAS DEL MUNDO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ATLAS MULT. SALVAT (Regalo Androute España Portugal)	CD 9.900
ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA 98	CD 4.950
AVES (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
CASTILLO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
DICC. DEL ESTUD. DE LA LENG. ESP.	CD 4.990
DINOSAURIOS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
EL CUERPO HUMANO 2.0 (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
EL ESQUELETO 3D (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	CD 9.900
ENCARTA' 98 CASTELLANO	CD 18.990
ENC. BÁSICA MULT. LAROUSSE	CD 11.990
ENC. DE LA CIENCIA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. DE LA NATURALEZA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT	CD 9.900
ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. INTERACTIVA 98 PLANETA	CD 4.950
ENC. MULTIMEDIA SALVAT 98	CD 14.900
GRAN DICC. DE LA LENGUA	CD 19.500
GUIA DEL SEXO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
HISTORIA DEL ARTE SALVAT	CD 14.900
HISTORIA DEL MUNDO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
LA TIERRA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
MI PRIMER DICCIONARIO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
TU COCINA	CD 4.990
VISUAL DICC. MULTIMEDIA	CD 6.990
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	CD 4.445
LA OBRA DE GOYA	CD 4.450
LA OBRA DE VELAZQUEZ	CD 4.450

IDIOMAS

Producto	Avanzado	Intermedio	Principiante
TALK TO ME INGLÉS	8.990	7.990	4.990
TALK TO ME FRANCÉS	8.990	7.990	6.990
TALK TO ME ALEMÁN	8.990	7.990	6.990

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/01/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES

CENTRO MAIL

Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas

BLADE RUNNER



CD 7.495

HOLLYWOOD MONSTER



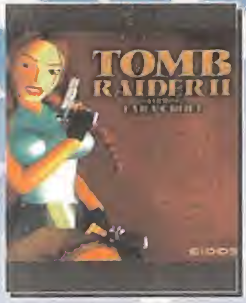
CD 2.795

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



CD 6.495

TOMB RAIDER 2



CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
ACE VENTURA	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
ARK OF TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
ATLANTIS	CD 6.995	PENT. 8Mb SVGA
BROKEN SWORD	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
BROKEN SWORD 2	CD 6.795	
BUD TUCKER IN DROUBLE TROUBLE	CD 4.995	486, 4Mb SVGA
BURIED IN TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
CRUSADER NO REMORSE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DARK EARTH	CD 7.495	
DARK SEED II	CD 7.495	486, 8Mb VGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
DEMENTIA	CD 7.495	
DREAMS	CD 7.495	
ECSTATICA 2	CD 6.495	PENT. 16Mb SVGA
EVIDENCE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
EXCALIBUR 2555 AD	CD 7.495	
FADE TO BLACK	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
FLASHBACK (KIXX)	OFERTA CD 1.995	386, 2Mb VGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
GABRIEL KNIGHT	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
GABRIEL KNIGHT 2	CD 7.975	486, 8Mb SVGA
GENE MACHINE	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
GOBLIINS 1 & 2	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
HARVESTER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
INDY FATE OF ATLANTIS	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
INFERNO	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
LANDS OF LORE II	CD 7.495	
LARRY VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LARRY VII	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
LIGHTHOUSE	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD 6.495	PENT. 8Mb SVGA
LOS JUSTICIEROS	CD 2.795	386, 4Mb VGA
LOST EDEN	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
MAGESLAYER	CD 6.495	
MAGIC CARPET 2	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
MISSION CRITICAL	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb SVGA
MONKEY ISLAND	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
MONKEY ISLAND 2	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
MUNDODISCO II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
NEMESIS	CD 6.495	486, 8Mb VGA
NOCTROPOLIS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
PANDORA DIRECTIVE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
PANIC IN THE PARK	OFERTA CD 4.995	486, 8Mb SVGA
PAX CORPUS	CD CONS.	
PHANTASMAGORIA II	CD 8.495	
POLICE QUEST SWAT	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
RIVEN (MYST CONTINUA)	CD 7.495	
SAFECRACKER	CD 7.495	
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
SHADOW OF THE COMET	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
SHERLOCK HOLMES II	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
SOULTRAP	CD 7.495	
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
STAR TREK BORG	CD 6.495	
STAR TREK GENERATIONS	CD 7.995	
TERRATOPIA	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THE 11TH HOUR	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
THE DIG	CD 6.495	486, 4Mb VGA
THE LAST DINASTY	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
THE LAST EXPRESS	CD 7.495	
THE NEVERHOOD	CD 8.495	
THE RIDDLE OF MASTER LU	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
TIME COMMANDO	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
TOONSTRUCK	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
TORIN'S PASSAGE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
TOUCHE: FIFTH MUSKETEER	CD 6.995	386, 4Mb SVGA
VIRTUAL SPRINGFIELD	CD 6.495	
WOLF	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
WOODRUFF	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
ZOMBIEVILLE	CD 6.495	PENT. 16Mb SVGA

MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

estrategia rol • mesa

AGE OF EMPIRES



CD 7.495

CONSTRUCTOR



486, 8 Mb, SVGA

CD 6.795

TOTAL ANNIHILATION



CD 7.495

X-COM APOCALYPSE



486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
3D ULTRA PINBALL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
7TH LEGION	CD 7.495	
ACE'S REVENGE	CD 2.995	
ALIEN LEGACY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
ALLIED GENERAL	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
ASCENDANCY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
AZRAEL'S TEAR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BALLS OF STEEL	CD CONS.	
BATTLEGROUND: WATERLOO	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
BEAST & BUMPKINS	CD 6.495	
BETRAYAL IN ANTARA	CD 4.995	486, 16Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD 4.995	
CAESAR II	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CAVEWARS	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CD POKER	CD 2.495	486, 2Mb VGA
CHESSMASTER 5500	CD 7.495	
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
CIVILIZATION II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
CLOSE COMBAT 2: A BRIDGE TOO FAR	CD 7.495	
COMBAT CHESS	CD 2.795	
COMMAND & CONQUER	OFERTA CD 1.990	
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	CD 6.795	486, 8Mb VGA
CONQUEST EARTH	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	OFERTA CD 2.990	
DARK COLONY	CD 7.495	
DARK REIGN	CD 7.495	
DIABLO	CD 8.495	
DUNGEON KEEPER	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
EARTH 2140	CD 4.995	PENT, 16Mb SVGA
EXTREME PINBALL	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
FALLEN HAVEN	CD 6.495	
FINAL LIBERATION	CD CONS.	
GETTYSBURG	CD 6.495	
GALAPAGOS	CD 6.495	
HARVEST OF SOULS	CD 6.995	486, 12Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
HUMAN ONSLAUGHT	CD CONS.	
IMPERIALISM	CD 7.495	
IMPERIUM GALACTICA	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
INCUBATION	CD 7.495	
KRUSH KILL'N' DESTROY	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
LA SOMBRA SOBRE RIVA	CD 4.995	486, 8Mb VGA
LEGACY OF KAIN	CD 7.495	
LAS GRANDES BATALLAS DE ALEJANDRO MAGNO	CD 7.495	
MAGIC EL ENCUENTRO	CD 7.995	
MASTER OF ORION 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
MILLENIA	OFERTA CD 1.995	386, 8Mb VGA
MONOPOLY	CD 5.795	
MYTH: THE FALLEN LORDS	CD CONS.	
OFFENSIVE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
OUTPOST 2	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
OVER THE REICH	CD 5.795	486, 8Mb VGA
PACIFIC GENERAL	CD 7.495	
PANZER GENERAL II	CD 7.495	
PRO PINBALL: TIMESHOCK	CD 2.795	PENT, 8Mb SVGA
RISING LANDS	CD 6.995	
RISK	CD CONS.	
SEVEN KINGDOMS	CD 7.495	
STAR CRAFT	CD CONS.	
STAR WARS MONOPOLY	CD CONS.	
STEEL PHANTERS	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
SUB CULTURE	CD 8.495	
THE CHESSMASTER 4000	OFERTA CD 2.995	
THEME HOSPITAL	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THEME PARK	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TILT	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
VIRTUAL POOL 2	CD 6.495	
WARCRAFT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WARHAMMER	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
WARLORDS III	CD 6.495	
X-COM TERROR FROM THE DEEP	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
Z	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA

CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

- FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 — CD 5.495
- FUTBOL PRO — CD 2.795
- NBA LIVE 98 — CD 5.795
- PC FUTBOL 6.0 — CD 2.995

- 3D ULTRA MINI GOLF — 486, 8Mb VGA — CD 3.995
- 4-4-2 SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- ACTUA GOLF 2 — CD 6.495
- ACTUA SOCCER 2 — CD 6.495
- ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495
- ADIDAS POWER SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895
- ANDRETTI RACING — CD 5.495
- BASEBALL PRO 98 — CD 4.975
- BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF — CD 7.495
- DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- DESTRUCTION DERBY 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495
- F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- F1 RACING SIMULATION — CD 8.495
- FATAL RACING — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- FIFA SOCCER MANAGER — CD 5.795
- FIGHTING FORCE — CD 7.495
- FORMULA 1 — CD 7.495
- FORMULA KARTS — CD 5.495
- GOLF PRO — CD 2.795
- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GRAND PRIX MANAGER 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- GRIPPED OFF-ROAD RACING — CD 5.475
- GT RACING 97 — 486, 16Mb VGA — CD 5.495
- IGNITION — PENT, 8Mb SVGA — CD 4.895
- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP — CD 5.995
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- IRON & BLOOD — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- JACK NICKLAUS 4 — CD 5.795
- KICK OFF 98 — CD 2.795
- KIKO WORLD FOOTBALL 98 — CD 5.495
- LINKS 386 (KIXX) — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LINKS LS — 486, 16Mb SVGA — CD 8.495
- MADDEN NFL 98 — CD 5.795
- MANX TT — CD 6.495
- MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.495
- MORTAL KOMBAT 3 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — CD 5.795
- MOTOR RACER — CD 6.495
- NASCAR RACING — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- NASCAR RACING II — 486, 16Mb VGA — CD 4.975
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495
- NBA JAM TOURNAMET EDIT. — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- NEED FOR SPEED II (S.E) — CD 6.495
- NHL 98 — CD 5.795
- PGA TOUR PRO — CD 5.795
- POD — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- PRAY FOR DEATH — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- RALLY CHALLENGE — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE) — 486, 16Mb SVGA — CD 1.990
- ROAD RASH — OFERTA CD 2.990
- ROLAND GARROS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SAMPRAS TENNIS 97 — PENT, 8Mb VGA — CD 7.495
- SCREAMER 2 — PENT, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- SCREAMER RALLY — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- SEGA RALLY CHAMPIOSHIP — CD 7.495
- SEGA TOURING CAR — CD CONS.
- SENSIBLE WORD OF SOCCER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.495
- SIM GOLF — CD 7.495
- SPEED DEMONS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- SPEEDBOAT ATTACK GT — CD 6.495
- TEN PIN ALLEY — CD 5.795
- TEST DRIVE 4 — CD 6.495
- TEST DRIVE OFF-ROAD — PENT, 12Mb SVGA — CD 7.495
- TIME WARRIORS — PENT, 8Mb SVGA — CD 3.950
- TNN 96 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TOCA TOURING CAR — CD 7.495
- VIRTUA FIGHTER 2 — CD 7.495
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WAR GODS — CD 6.495
- WORLDWIDE SOCCER — CD 7.990
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

arcade plataformas

ABBE'S ODDYSEE



CD 6.495

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



CD 7.495

QUAKE II



CD 7.495

VIRTUA COP 2



CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
AGENT ARMSTRONG	CD 6.495	
ALPHASTORM	CD 5.795	
AREA 51	CD 7.495	
ATOMIC BOMBERMAN	CD 4.895	
BANZAI BUG	CD 6.495	
BLOOD	CD 7.495	PENT, 16Mb VGA
BUG TOO!	CD 5.495	
BUST-A-MOVE 2	CD 4.895	
CHASM	CD 5.995	
CYBERMAGE DARKLIGHT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DESCENT	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
DONALD IN COLD SHADOW	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DUKEN NUKEM 3D (KIXX)	OFERTA CD 3.495	486, 8Mb SVGA
EXHUMED	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D	CD 1.495	
EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN	CD 1.495	
EXTRA LEVELS QUAKE	CD 1.495	
EXTREME ASSAULT	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
FROGGER	CD 5.495	
G-POLICE	CD 6.495	
GUTS 'N' GARTERS	CD 5.995	PENT, 16Mb SVGA
HARDLINE	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
HEAVY GEAR	CD 7.495	
HERETIC	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
HEXEN	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
HEXEN II	CD 7.495	
INDEPENDENCE DAY	CD 6.495	
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	CD 6.495	
LODE RUNNER	OFERTA CD 1.995	
LOMAX	CD 5.795	
LOST VIKINGS 2	CD 6.495	486, 16Mb SVGA
LUCKY LUKE	CD 4.895	
MAGIC CARPET 2	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
MDK	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	OFERTA CD 3.495	486, 8Mb SVGA
MEGAMAN X3	CD 3.895	
MEN IN BLACK	CD 6.495	
MORTAL COIL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
NO RESPECT	CD 5.995	
NUCLEAR STRIKER	CD 5.795	
OUTLAWS	CD 6.495	
OVERBOARD	CD 6.495	
PERFECT WEAPON	CD 6.495	
POSTAL	CD 7.495	
POWER RANGERS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
PUZZLE BOBBLE	CD 4.895	
QUAKE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	OFERTA CD 3.495	486, 4Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING	CD 7.495	486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
REBEL ASSAULT II	CD 5.995	486, 8Mb VGA
REDNECK RAMPAGE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
RETURN FIRE	OFERTA CD 1.495	
REVOLUTION X	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
RIOT	CD 5.795	PENT, 8Mb SVGA
SANDWARRIORS	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA
SCORCHED PLANET	OFERTA CD 1.990	PENT, 8Mb VGA
SHADOW WARRIOR	CD 7.495	
SHOCKWAVE ASSAULT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
SONIC 3D	CD 5.495	
STARFIGHTER 3000	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	CD 3.895	
TAKE NO PRISIONERS	CD 5.795	
TERRACIDE	CD 7.495	
THE CROW: CITY OF ANGELS	CD 7.495	
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TIGERSHARK	CD 5.995	
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL	CD CONS.	
TRASH IT	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TUROK	CD 7.495	
YODA STORIES	CD 2.495	

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO ¡VISITANOS!.

simuladores

- **F22 ADF** — CD 7.495
- **FIGHTERS ANTHOLOGY** — CD 7.495
- **I WAR** — CD 7.495
- **STAR TREK STARFLEET ACADEMY** — CD 7.495

Título	Requisitos	Precio
1942 PACIFIC AIR WAR	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
1944 ACROSS THE RHINE	386, 4Mb VGA	CD 7.995
688I HUNTER KILLER		CD 7.495
A-10 CUBA		CD 7.995
A-10 TANK KILLER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ACES OF THE PACIFIC	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ACES OVER EUROPE	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AH-64D LONGBOW	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA		CD 4.895
AHX-1 (VIPER)		CD 5.795
AIRLINE SIMULATOR	486, 4Mb SVGA	CD 6.495
A.T.F: NATO FIGHTERS		CD 4.895
BACK TO BAGHDAD	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.995
BOEING 737	486, 4Mb VGA	CD 6.495
COMANCHE	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.495
DARKLIGHT CONFLICT	PENT, 16Mb SVGA	CD 6.495
EXTRA MISSIONS WING COMMANDER		CD 1.495
EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR		CD 1.495
F-15 STRIKE EAGLE II	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-16 FIGHTING FALCON	486, 16Mb SVGA	CD 7.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
FAST ATTACK	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
FIGTHER WING	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.995
FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM)		CD 3.995
FLIGHT SIMULATOR 98		CD 8.990
FLIGHT UNLIMITED II		CD 7.995
FLYING CORPS	PENT, 16Mb SVGA	CD 8.495
FLYING CORPS GOLD		CD 2.795
HIND	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
IF 22 RAPTOR		CD 7.990
JOINT STRIKER FIGHTER		CD 7.495
M1 TANK PLATOON	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
NAVY STRIKE	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.990
PRIVATEER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
PRIVATEER 2: THE DARKENING	PENT, 8Mb SVGA	CD 8.495
RED BARON	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
RED BARON II		CD 5.475
SABRE ACE		CD CONS.
SAIL 2000	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
SHELLSHOCK	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
SIERRA PRO PILOT		CD CONS.
SILENT HUNTER	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
SILENT THUNDER	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
SIM COPTER		CD 7.495
STAR CRUSADER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STRIKE COMMANDER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SUPER EF 2000		OFERTA CD 2.990
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
TIE FIGHTER	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.495
TOM CLANCY SSN		CD 6.495
US NAVY FIGHTERS 97		CD 7.495
X-WING	386, 4 Mb VGA	OFERTA CD 2.495
X-WING VS TIE FIGHTER		CD 7.990

superofertas

Título	Requisitos	Precio
OPERATION BODY COUNT	386 4 Mb VGA	OFERTA CD 995
PACK 5 FOOT 10 PAK COLLECTION	386 4Mb, SVGA	OFERTA CD 3.995
SPACE PIRATES	386 1Mb, SVGA	OFERTA CD 995
SPACE SHUTTLE	286 2Mb VGA	OFERTA CD 995
UPSIDE TOWN	386 2 Mb VGA	OFERTA CD 995
ZOOL	386 2 Mb VGA	OFERTA CD 995

precios **i.v.a.** incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.

BUENOS AIRES — PARANA 504 TEL. 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

PACK MULTIACTION
1. CYBER POLICE
2. KING QUEST VII
3. LOS JUSTICIEROS

CD 2.995

PACK MULTISPORTS 98
1. KICK OFF 97
2. TENNIS ELBOW
3. NASCAR RACING 2

CD 2.995

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER
1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

386, 4 Mb, VGA — OFERTA CD 2.995

KING'S QUEST COLLECT.
1. KING'S QUEST 1
2. KING'S QUEST 2
3. KING'S QUEST 3
4. KING'S QUEST 4
5. KING'S QUEST 5
6. KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA — CD 5.995

LARRY COLLECTION
1. LARRY 1
2. LARRY 2
3. LARRY 3
4. LARRY 5
5. LARRY 6

386, 4 Mb, VGA — CD 5.995

LUCASARTS ARCHIVES VOL.2
1. REBEL ASSAULT
2. REBEL ASSAULT II
3. TIE FIGHTER
4. DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5. MAKING MAGIC

486, 8 Mb, SVGA — CD 9.495

MEGARACE & BLOODNET
1. MEGARACE
2. BLOODNET

386, 4 Mb, VGA — OFERTA CD 1.995

PACK AIR COMBAT CLASSICS
1. BATTLEHAWKS 1942
2. SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3. THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA — CD 2.495

PACK AWARD WINNERS GOLD
1. SENSIBLE SOCCER
2. SNOOKER
3. ELITE PLUS
4. ZOOL

286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 995

P. GOLDEN COLLECTION V.2
1. STEEL PHANTERS
2. 1944 ACROSS THE RHINE
3. TRANSPORT TYCOON
4. F-14 FLEET DEFENDER
5. USS TICONDEROGA
6. FIELDS OF GLORY
7. RALLY
8. AL UNSER JR
9. SUBWAR 2050
10. WARRIORS

CD 6.995 — 486, 4 Mb, VGA

MEGAPACK VOL. 7
1. 3D ULTRA PINBALL 2
2. CAESAR II
3. EARTHWORM JIM
4. ROAD RASHS CREATURE SHOCK
6. U.S. NAVY FIGHTERS
7. GENEWARS
8. MISSION FORCE CYBERSTORM
9. A-10 CUBA
10. HEROES OF MIGHT & MAGIC

CD 8.990 — 486, 4 Mb, VGA

PACK RUSSIAN 6 PACK
1. CRETA
2. LINEMAN
3. FLYING PIC
4. SHADOWS
5. BOMBS
6. FAST RING

286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 995

POLICE QUEST COLLECTION
Sumergete en 4 emocionantes operaciones policiacas absolutamente realistas. Diseñado con la colaboracion de Daryl F. Gates, Jefe de policia de la ciudad de Los Angeles. ¡Emoción, acción y entretenimiento!

CD 5.475 — 386, 4 Mb, VGA

QUEST FOR GLORY COLL.
1. QUEST FOR GLOY I
2. QUEST FOR GLOY II
3. QUEST FOR GLORY III
4. QUEST FOR GLORY IV

CD 5.475 — 486, 8 Mb, VGA

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY
1. MISTERY HOUSE
2. THE WIZARD AND THE PRINCESS
3. MISSION ASTEROID
4. TIME ZONE
5. KING'S QUEST I, 2, 3,4,5,6 Y 7
6. THE CORONEL S BEQUEST
7. THE DAGGER OF AMON RA ..ETC

CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA

SPACE QUEST COLLECTION
1. SPACE QUEST I
2. SPACE QUEST II
3. SPACE QUEST III
4. SPACE QUEST IV
5. SPACE QUEST V

CD 5.475 — 386, 4 Mb, VGA

WITCHAVEN II / HÉROES MIGHT & MAGIC
Enfrentate a quienes pretenden desbaratar la paz en las tierras de *Ironfist* que dura ya 25 años

CD 2.995 — 486, 8 Mb, SVGA

Ven a conocer tu CENTRO MAIL

ALICANTE	PADRE MARIANA, 24	TEL. 514 39 98
Benidorm ALICANTE	AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER	TEL. 681 31 00
Elche ALICANTE	CRISTOBAL SANZ, 29	TEL. 546 79 59
ALMERIA	AV. DE LA ESTACION, 28	TEL. 26 06 43
Gijón ASTURIAS	AV. DE LA CONSTITUCIÓN 8	TEL. 534 37 19
BARCELONA (GLORIES)	C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280	TEL. 486 00 64
BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA)	CARRER DE PAU CLARIS, 97	TEL. 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	CARRER DE SANTS, 17	TEL. 296 69 23
Badalona BARCELONA	SOLEDAT, 12	TEL. 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME	TEL. 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11	TEL. 872 10 94
Mataró BARCELONA	SAN CRISTOFOR, 13	TEL. 796 07 16
Sabadell BARCELONA	FILADORS, 240	TEL. 713 61 16
BURGOS	C.C. Cº DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7	TEL. 22 27 17
CÓRDOBA	MARIA CRISTINA, 3	TEL. 48 66 00
GIRONA	JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147	TEL. 22 47 29
Palamós GIRONA (NUEVO CENTRO)	CARRER ENRIC VINCKE S/N	TL. 60 16 65
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS	TEL. 26 69 54
HUESCA	ARGENSOLA, 2	TEL. 23 04 04
JAÉN	PASAJE MAZA, 7	TEL. 25 82 10
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE 1	TEL. 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA	C. RODRIGUEZ CARRACIDO 13	TEL. 59 92 88
Logroño - LA RIOJA (NUEVO CENTRO)	DOCTOR MUGICA, 6	TEL. 20 78 33
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3	TEL. 23 46 51
LAS PALMAS (NUEVO CENTRO)	C.C. LA BALLENA	
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1	TEL. 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º	TEL. 522 49 79
MADRID	C.C. LA VAGUADA LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N	TEL. 378 22 22
Alcalá de H. MADRID	MAYOR 89	TEL. 880 26 92
Alcobendas MADRID	CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO	TEL. 652 03 87
Alcorcón MADRID	CISNEROS, 47	TEL. 643 62 20
Las Rozas MADRID (NUEVO CENTRO)	C.C. BURGOCENTRO II AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37	TEL. 637 47 03
Móstoles MADRID	AV. DE PORTUGAL, 8	TEL. 617 11 15
Torrejón MADRID (NUEVO CENTRO)	C.C. PARQUE CORREDOR Ctra. N II	TEL. 656 24 11
MÁLAGA	ALMANSA 14	TEL. 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA	AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL 4	TEL. 246 38 00
MURCIA (NUEVO CENTRO)	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE	TEL. 29 46 16
Pamplona NAVARRA	PINTOR ASARTA, 7	TEL. 27 18 06
Palma de MALLORCA	PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9.	TEL. 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54	TEL. 40 55 73
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA	TEL. 22 89 39
SALAMANCA	TORO, 84	TEL. 26 16 81
S. Sebastián DONOSTI (NUEVO CENTRO)	AV. DE ISABEL II	TEL. 44 56 60
Sta. Cruz de TENERIFE	RAMÓN Y CAJAL, 62	TEL. 29 30 83
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC 21 C/ REAL	TEL. 46 34 62
SEVILLA	C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4.	TEL. 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 2	TEL. 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER BULEVAR SUR	TEL. 333 96 19
VALLADOLID	C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56	TEL. 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ	MANUEL IRADIER, 9	TEL. 13 78 24
Bilbao VIZCAYA	PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4	TEL. 410 34 73
Las Arenas VIZCAYA	CALLE DEL CLUB, 1	TEL. 464 97 03
ZARAGOZA (NUEVO CENTRO)	C/ CADIZ, 14	TEL. 976 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS)	TEL. 976 53 61 56

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono
Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax
Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **(91) 380 34 49**

Por Correo
Escribe tus datos personales detallados y los productos solicitados en el cupón y envíalo a la dirección indicada en el mismo.

Por Internet
También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

!! Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente
El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:
- Espańa peninsular 750 pta.
- Baleares 1.000 pta.

Por Correo
Con plazos de entrega entre 10 y 15 días, deberás recogerlo en la Oficina de Correos que el cartero te indique en el aviso que deje en tu buzón. El coste de estos envíos es de 400 pta. para España y 1.000 pta. para la U.E.

902-17-18-19 — Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. Sábados de 10.30h a 14h.

También en internet : www.centromail.es

MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL ▪ "Cupones" ▪ Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F ▪ 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos hasta 31/01/98 o fin de existencias.

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la *Agencia de Protección de Datos*. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro *Servicio de Atención al Cliente*, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de *Centro Mail*. ( )

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

Profundas reflexiones se le presentan al lector **Alejandro Pérez, de Bilbao**, en lo referente al tema del precio del software, y si eso afecta favorable o desfavorablemente a la piratería. Este mes, comparte sus pensamientos con todos nosotros:

"No recuerdo haber tenido juegos piratas en mi ordenador, pero conozco a mucha gente que sí –¿todos?–. En la actualidad –me consta–, está de moda adquirir de misteriosas fuentes juegos recopilados en CD, que los usuarios instalan en sus discos duros, o simplemente copian a otro CD, causando miiiiiiles de milloooones de pééééérdidas a muuuuucha gente –el rollo de siempre–. Pero aquí me llega una pregunta:

¿Cómo calculan las empresas de software esas pérdidas? Miles de millones son muchos millones, quizá sean los estadísticos capaces de contar todos los juegos piratas que existen e ir sumando los precios. Pero si es así, se les escapa un dato relevante: es MUY posible que una persona que ha adquirido muchos o todos los juegos gratis, jamás tuviera en mente gastarse más de cero pesetas en ellos. Me explico: el señor X, ve en Micromanía el juego Y, le parece interesante, hasta que ve en las páginas de Mail, que vale ¡¡9.990 ptas!! El señor X no es tan señor como para tener un sueldo y la paga de sus padres no llega ni a la quinta parte. Jamás se gastaría esa burrada por él, y se olvida por completo del tema.

Pasan los meses y llega a sus manos un CD copiado con, casualmente, el dichoso juego Y, sin dudarlo, lo instala y realmente lo disfruta gratis. ¿Se puede considerar una pérdida? ¿Para quién? Si el señor X no hubiera encontrado el juego pirateado, tampoco lo habría comprado, y la empresa distribuidora habría tenido exactamente las mismas ventas.

Desde luego, no descarto que una –pequeña– parte de las veces alguien busque ese juego exactamente, y no lo compre por haber encontrado una versión pirata, pero... las cifras de pérdidas descenderían un montón y con toda seguridad esta persona gastaría el dinero ahorrado con tanto

Humor por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



Los salones recreativos sufrieron una de las mayores revoluciones de su corta historia. ¿Quién no recuerda esa pareja a bordo de su flamante Ferrari? «Out Run», aquella maravilla de Sega, supuso uno de los mayores retos de los jóvenes de la época.

Tampoco podemos olvidarnos de la segunda parte de un juego histórico: «Trap Door». Por último, juegos como «Phantom Club», «Yogi Bear» o «Goody», de la desaparecida Ópera, completaban aquel número de Febrero de 1.988.

esfuerzo para este juego en otro por el que esté interesado... sencillamente.
¿Solución? Creo que ninguna, si olvidamos la polémica y discutida idea de bajar los precios, como los de Topware o Dinamic. Entre otras cosas, tendríamos que estar menos tiempo ahorrando y no daría tiempo a los hackers/crackers a repartir y extender sus versiones..."

¿Será la solución que nos expone Alejandro la que todos deberían seguir? ¿Es ésta una postura un tanto extremista? Vuestras opiniones a:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.

También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cuántas... personas habrán sufrido durante estas navidades, la tediosa y lenta espera necesaria para bajarse de Internet la demo del esperado «Quake II»?

¿Qué... consola verá reforzada su imagen ante el público comprador, después de la dura e intensa campaña navideña?

¿Cuál... será el juego que más le pedirán los niños españoles a Melchor, Gaspar y Baltasar?

¿Cómo... afectará al mundillo informático la tan temida por todos cuesta de Enero?

Lo mejor del mes

De todos es sabido que estas fechas son especialmente propicias para el consumo desmesurado. Las compañías son conscientes de ello y podrían poner a la venta multitud de juegos de calidad, cuanto menos, dudosa. Pero este mes hemos podido comprobar cómo la inmensa mayoría de los títulos, salvando las lógicas excepciones, poseen una calidad destacable. Esto siempre es de agradecer por parte de los usuarios, ya que, al fin y al cabo, todos compramos software de vez en cuando. Si el listón de calidad sigue subiendo como en las últimas fechas no sabemos hasta dónde vamos a llegar...

FORMIDABLE...

... que la aventura gráfica «Hollywood Monsters», la cual ha sido realizada íntegramente en nuestro país por la compañía Péndulo Studios y distribuida por Dinamic Multimedia, y que nos traslada a un divertido mundo donde los monstruos de las películas son reales y tienen sus problemas y alegrías, tenga el apoyo de uno de los grupos con más éxito en el panorama actual.
A modo de pista, os daremos los títulos de algunas de sus composiciones: "Ella es un Volcán", "Sildavia", "Hombre Lobo en París", "Al Este del Edén"... ¿Sencillo no? Exactamente: La Unión.
Exclusivamente para «Hollywood Monsters», este grupo ha creado una canción que ambientará ciertos momentos de la aventura y las secuencias de crédito.
Sin duda, una gran iniciativa que esperamos que muchos otros tomen como ejemplo.

LAMENTABLE...

... que aún salgan al mercado multitud de juegos que exijan un CD por equipo en partidas multijugador. Si un juego vale 8.000 ptas., y unos amigos quieren jugar una partida en red sobre 5 ordenadores, la broma podría subir hasta las 40.000 ptas. Esto no esta al alcance todos, por lo que nos parece mucho más coherente otra política. Juegos como «Red Alert», «Screamer Rally» y «Quake» son mucho mas benévolos en este aspecto y permiten, con la compra de una sola unidad, la disputa de partidas entre varios jugadores. Tampoco queremos decir que con una sola copia jueguen 16, pero qué menos que un CD por cada "X" jugadores.

PUBLICIDAD ALTERNATIVA

De manera tan singular y apetitosa nos ha sido presentada la segunda parte de ese tan peculiar megajuego para PlayStation «Crash Bandicoot».
Las nuevas aventuras de este simpático y marchoso lobo marsupial nos llegaron a la redacción en una caja de madera, con el logo del juego impreso en la parte superior e incluyendo en su interior, cuatro apetitosas manzanas rojas que, tras hacer la foto pertinente, despechamos muy a gusto todos los integrantes de la redacción de Micromanía. Incluso uno de los más glotones no pudo esperar y por eso una de las piezas de fruta presenta un profundo mordisco.



Se nota mucho cuando a una compañía le interesa un título, primero, por la cobertura publicitaria, y segundo, por los regalos y detalles, en este caso nutritivo, que de vez en cuando se dejan caer por la editorial. Nuestro más sincero agradecimiento. ¡ÑAM!

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
2 ON 2 OPEN ICE CHALLENGE	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	0-19 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX
ABE'S ODDYSEE	CD(DOS,WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM)	2-255 MB	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
BUST A MOVE 2	CD(DOS,WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	25-42 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED	DIRECTX 5.0
CLOSE COMBAT A BRIDGE TOO FAR	CD (WIN 95/NT)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB.(24 MB NT)	45 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL	SB	MOD, RED, INTERNET	------------------
DAYTONA USA DELUXE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB.	15 MB	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY, VOL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE-	DIRECTX 5.0
DEMENTIA	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	3 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RATÓN	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
DREAMS TO REALITY	CD(DOS,WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	30-100 MB.	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	COMP. 3DFX
F-22 ADF	CD(WIN 95/NT4)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	70-185 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0
GRAND THEFT AUTO	CD(DOS,WIN95)	486DX4/100	PENTIUM/100	16 MB	62 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY-	SB, GR, RL-	MODEM, RED, SERIE	COMP. 3DFX
HOLLYWOOD MONSTERS	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	15 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	SB	NO	------------------
INCUBATION	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	70 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	TODAS	COMP. 3DFX
MANX TT SUPERBIKES	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	20 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MOD, RED, SERIE	ACEL. 3D
MASS DESTRUCTION	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	32 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR, RL	RED	------------------
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CD(DOS,WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	85 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	RED-	------------------
NBA HANG TIME	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
NBA LIVE 98	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	75 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	ACEL. 3D
PANZER GENERAL II	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	25 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RATÓN	COMP. DIRECTX	MOD, RED, INTERNET	DIRECTX 5.0
LA PANTERA ROSA ABRACADABRA ROSA	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB WIN 95)	10 MB	SVGA	DOBLE.	RAT, TECL	SB	NO	------------------
SCREAMER RALLY	CD	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	20-75 MB	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	SB, GR, AD, RL	RED, SERIE	ACEL. 3D
STEEL PANTHER III	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	16 MB	30 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	SB	NO	------------------
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	2 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
THE REAP	CD(WIN 95/NT4)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (24 MB RECOM.)	0 MB	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
TOMB RAIDER II	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB.(32 MB RECOM.)	1 MB.	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D
UPRISING	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	50-100 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MODEM, RED	ACEL. 3D
VIRTUAL CHESS 2	CD(WIN 95/NT)	486DX4/100	PENT/166 MMX	8 MB (32 MB RECOM.)	0-265 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RATÒN	SB	MOD, RED, INTERNET	ACEL. 3D
VIRTUAL POOL 2	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	9 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	ACEL. 3D
WORMS 2	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	71MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	RED, INTERNET	DIRECTX 5.0

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía

FUNSOFT

¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ PC ANALOG JOYSTICK Funsoft
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.



■ PC CONTROL PAD Funsoft
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


Micro manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS